LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

nº6 · 795 ptas · agosto

LÍDER MAGAZINE

ENTREVISTA
PETER JACKSON
¡LOS PELOS DE PUNTA!

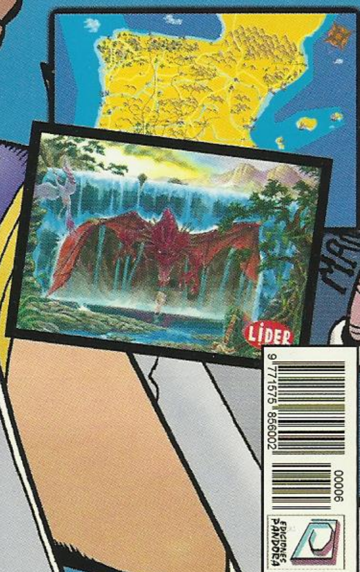
TODO SOBRE LA PELÍCULA DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS

MÓDULOS
DUNGEONS
CTHULHU
VAMPIRO
7º MAR

DOSSIER
MAFIA
7º MAR
DRAGONES

INCLUYE
REGLAMENTO DE FIGURAS

DOBLE PÓSTER DE REGALO







¡LOS DIOSES NOS ESCUCHAN!
3ª EDICION

DUNGEONS & DRAGONS

Criaturas de Leyenda

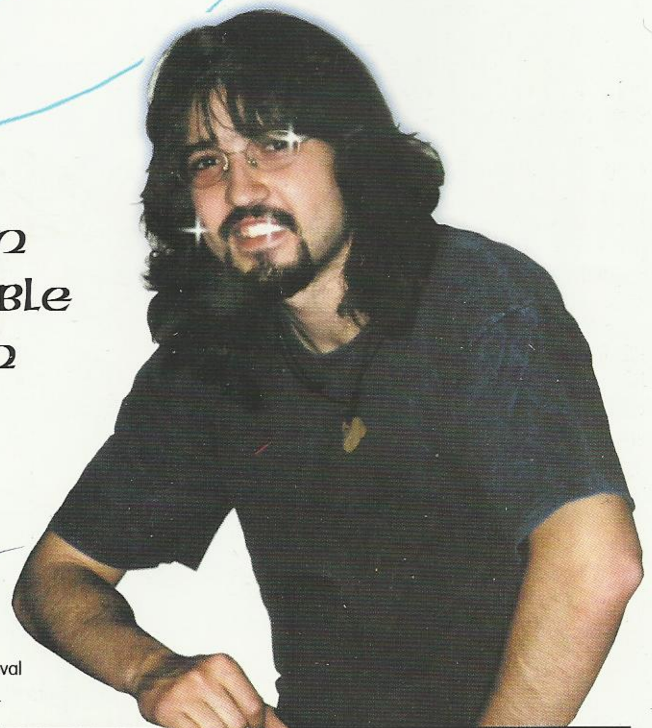


Aquelarre
JUEGO DE ROL DEMONÍACO-MEDIEVAL





hazte con
esta increíble
colección



Sergio Sánchez Vidal,
creador y escultor de Criaturas de Leyenda.





Criaturas de Leyenda y Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval
son marcas registradas ® 2.000 Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
C/ Sant Hipòlit, 20 · 08030 Barcelona
www.cajapandora.com

EDITORIAL



¿Vacaciones?

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. - Como tantas otras tareas - me dirás. Pero no, lo es más. Y básicamente por lo difícil que resulta concentrarse en estas fechas. ¡Con la de cosas que podrían estarse haciendo al mismo tiempo! Nada, por ejemplo. Este ha sido, es y será uno de los grandes placeres de las vacaciones: no hacer nada. Como a veces y cuando se repite mucho, puede llegar hasta a aburrir, pues aquí estamos de nuevo. Para que el "hacer nada" (lo pongo en positivo, para destacar lo activo y militante de la propuesta) se combine, además de con la inevitable cervecita, con la lectura de nuestra (vuestra) revista.

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. No en vano durante muchos años os ofrecíamos un LIDER especial llenito de módulos (sábiamente acumulados durante el año, claro está) y nos tumbábamos al sol que a cada cual más calentase. Pues ahora resulta que la locura del editor (y el amable empujón de la distribuidora de la revista en kioskos) nos lleva a plantear esta aventura mensualmente. ¿Y no podíamos empezar con la "vuelta al cole"?. No. Empezamos en verano. ¿El mundo al revés?. Veremos ...

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. Y aquí me tenéis, en la tesitura de pensar y con la soga al cuello por la fecha ("hora" sería más ajustado) de cierre. Lo primero que me viene a la mente, por si sois de aquellas personitas ordenadas y metódicas que empiezan por el principio (o de aquellos todavía más escasos a los que les gusta leer las editoriales por lo que dice el jefe de tribu de su invento), es remarcaros por si no os habéis dado cuenta que todas las páginas de la revista están a color. Si, si, todas. En nuestro fuero interno creemos que ya hemos dado con la estructura gráfica deseada para LIDER. ¡Que no cunda el pánico en nuestro corazón de lectores-roleros! Las aventuras para juegos de rol siguen teniendo espacio privilegiado en la revista. Y más que antes, si cabe. Pero se han hecho con un hueco fijo en nuestro soporte magnético (eso es el CD, taruguín). Estamos seguros que no te lo tomarás a mal y, ya sea en tu casa, en la de un amiguete o en el instituto encontrarás una forma de imprimirlos. Así en las hojas de papel nos dedicaremos a los temas que puedan hacerse lucir a nuestros artistas gráficos (ilustradores y maquetadores). No os vais a arrepentir (ellos quizá si).

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. Pero hay cosas que te acaban llevando ante el teclado con la sangre encendida, a pesar de lo relajado que me había dejado el documental de delfines de esta tarde. Ahora resulta que la conferencia islámica de Barcelona ha publicado un libro en el que explica cómo deben los maridos pegar a sus mujeres. "...Amonestad a aquellas a las que temáis que se rebelen, dejadlas solas en el lecho, pegadlas...". - El medicamento tiene mal sabor, pero a veces hay que que tomarlo apunta el imán de Fuengirola. - Es una opción, poco deseada, a evitar en lo posible - matiza generosamente su colega, el imán de la mezquita de La Meridiana, en Barcelona. Aberrante. Mi indignación no es un tema de xenofobia. A los que apoyamos los derechos colectivos de los emigrantes es a los que más nos duele ver como tienen tan mutilados los derechos individuales las mujeres islámicas (por no hablar aquí de otras mutilaciones). Oigo en la misma información que Pilar Rahola estudia poner una demanda a autor y editor del libro. Lo mismo que recuerdo que es una histérica prepotente que siendo teniente de alcalde de Barcelona se permitió montarle un pollo a la guardia urbana porque se le había llevado un coche la grúa, la respeto y saludo por esta iniciativa. Veremos las páginas que la prensa seria dedica a este tema. La misma prensa que tanto gusta de acusar a los jugadores de rol de histerias sevillanas entre encapuchados o de que el sol salga por Antequera.

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. Pero ya veis, algo sale. Disfrutad con nuestro número seis. Un especial abrazo para los suscriptores que os alistasteis en el proyecto al empezar esta nueva etapa. Felicidades por este primer añito en compañía.

A los viajeros, el deseo de que llenéis vuestra memoria de imágenes con las que soñar durante todo el año. A todos, unas muy felices vacaciones.



LíDER 2000

LA CAJA DE PANDORA
Director: Iván Cañizares Gómez
Staff: Samuel Rubio, Manolo Carot, Fabián Vázquez, Emilio Fradejas, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Edu Dosaiguas.

C/ Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona
Tel. (93) 345 85 65
Fax. (93) 346 53 62
e-mail: comercial@cajapandora.com
http://www.cajapandora.com

REDACCIÓN
Director: Eduard García Castro
Redactores: Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Francisco Franco Garea, Lluís Salvador.
Director Artístico: Manolo Carot
Maquetación y Diseño: Iván Cañizares, Emilio Fradejas
Colaboradores: Ricard Ibáñez, Mar Calpena, David Revetllat, Fabián Vázquez

e-mail: lider@cajapandora.com

Suscripciones: Jose M. Martínez
N° Atrasados: Samuel Rubio
Publicidad Guía: Fabián Vázquez
Publicidad: Iván Cañizares

Distribución especialista
Ediciones Pandora - 93 345 85 65
El Viejo Tercio - 91 479 37 42
Millenium - 95 421 11 67
Otakuland - 91 479 32 25
Liteca (Canarias)- 92 228 44 00

Distribución Quiosco
Com. Atheneum - 93 654 40 61
Distribución internacional
Portugal, Méjico, Perú-
Comercial Atheneum
Argentina-
Distribución y Servicios S.A.- 301 14 20

Líder, es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de sus colaboradores ni ellos las nuestras. El uso de marcas registradas que aquí aparecen no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anuciantes son responsables de su publicidad.

Depósito Legal B-8358-1986
ISSN 1575-8567
Impresión Tesys, S.A.
Fotocomposición: Sisdigraf
Tirada 25.000 ejemplares

EN PORTADA



Mar



LA VOZ DE SU MASTER

EL PODER DE LA MAFIA



Entrevista Peter Jackson

NO SEGUIREMOS INTERCALAREMOS

EL HILO DE LOS TRES LIBROS ENTRE VARIAS TRAMAS



Horizons: Empires of Istaria

Monkey Island

Alpha Centauri

Vampire

Shen Mue

Mafia

Everquest

Red Alert 2

Startopia

Diablo 2

Battle Realms

SUMARIO

ENTREVISTA A PETER JACKSON

Una nueva trilogía cinematográfica, que inundará nuestras vidas de alegría y esperanza, está apunto de nacer. Su director Peter Jackson, conocido por sus obras maestras de serie B *"Bad Taste"*, *"Brain Dead"*, entre otras; responde a las preguntas que miles de aficionados de todo el mundo le realizan a modo de interrogatorio.
Sobre estas líneas, se verán desvelados algunos de los secretos mejor guardados hasta entonces.
En Lider somos así de curiosos.

3 FABULOSOS DOSSIERES

Os hacemos entrega de tres increíbles dossieres. El primero abarca el nuevo mundo de 7º Mar, le sigue de cerca un espectacular y fantástico dossier sobre los dragones, y por último y no por ello menos importante, un dossier sobre La Mafia. Todo aquello que siempre has querido saber pero nunca te has atrevido a preguntarlo (¿tal vez por miedo a una «wendetta»?).

REGLAMENTO COMPLETO DEL JUEGO DE FIGURAS

¿No sabes qué hacer con tus muñecos de la infancia? En este número te proponemos una serie de reglas que harán que «vuelvas a tu infancia», disfrutando de nuevo con tus muñecos articulados. Os ofrecemos una serie de reglas para poder jugar a wargames de una forma muy particular, aunque sobretodo, una forma muy divertida. Tus jugetes volverán a cobrar vida...

4 MAGNÍFICOS MÓDULOS

Disfrutad de estos los maravillosos módulos que podrás encontrar aquí. Una partida de iniciación para 7º Mar, una pequeña e intrigante aventura para Vampiro La Mascarada, un apocalíptico y trepidante módulo para Advanced Dungeons & Dragons, y un siniestro módulo sobre La Mafia, ambientado principalmente para La LLamada de Cthulhu, aunque fácilmente adaptable a cualquier otro juego. Además dentro de CD encontraréis un amplio repertorio con más de 10 módulos sobre tu juego favorito (ERT, Superhéroes, Aquelarre, Mago, Ars Mágica, etc.)



Portada: Man

Pág. 82 ¡Consigue Dos Diablo II!



Fabián Vázquez

EDITORIAL HASTUR

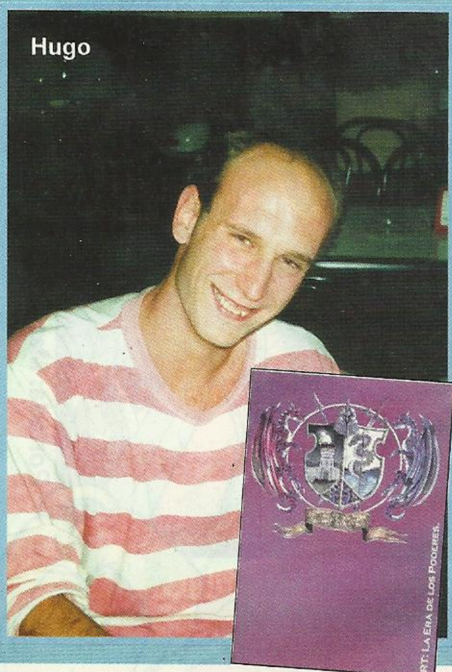


Foto de la familia *Hastur* junto a nuestro reportero más dicharachero

Con un calor infernal, esperábamos delante de la Moncloa. Los 39 grados de calor eran más que suficiente para mí. Al poco, llegaron ellos y, lo primero, al bar con aire acondicionado. Se les veía un poco nerviosos pero guardaban la compostura. Después de las pruebas de sonido pertinentes, pasamos a esta entrevista que aparte de ser entretenida tuvo muchos momentos de humor. Hubo alguien que llego tarde y por problemas de espacio no sale en la entrevista. Espero que sepa perdonármelo.

LIDER: ¿Quiénes son Ediciones Hastur?
HASTUR: Hastur la formamos Hugo, relaciones Públicas y creativo del mundo de ERT, Raúl, encargado de las reglas, dibujantes y maquetación, Tamar, creativa, directora jefe, para cuando empecemos a sacar más líneas, aparte de ser la administrativa.

L: ¿Cómo empezó la andadura de Hastur?
Raúl: Sobrevino a consecuencia de ir repartiendo los modelos de juegos que teníamos por todas las editoriales, que todas ellas nos dijesen que era un juego muy bueno, publicable. Después de la recolección de las ofertas que nos ofrecían, fueran monetarias o bien de edición del libro, hubo un punto en el que nos reunimos todos y decidimos crear la empresa *Hastur*.
Hugo: En cierto modo fue lo de siempre: el rol Español no vende, sois jóvenes, no se os conoce, esto no se va a vender, etc. Después de todo esto y cansados de todo, decidimos sacar el proyecto adelante, conseguimos una pequeña subvención de la comunidad de Madrid y ahí empezó todo.
Tamar: Comentar que, además de editoriales españolas, probamos con algunas extranjeras, en este caso norteamericanas y una alemana.



Hugo

L: ¿De dónde proviene el nombre de Hastur?
R: Hastur proviene de la raza que al final ha pasado a denominarse Kenion. En principio nosotros queríamos hacer un mundo de fantasía, pero que fuera mediterráneo a diferencia de los juegos de fantasía clásicos. Queríamos imbuirle unas características más mediterráneas. Que los héroes no bebiesen todo el rato cerveza, si no que el héroe, después de sus aventuras fuera a la posada y se pidiera su vinito y sus pinchos. Que va a quedar igual de héroe, que tomándose una cerveza. Por eso, al principio, la raza se iba a llamar así pero, por problemas de derechos de autor, nos dimos cuenta de que había muchas cosas *Hastur*. Como el nombre de la empresa ya estaba como Hastur y nadie puso ningún problema, decidimos dejarlo como estaba y cambiar el nombre de la raza a Kenion.
H: Nosotros queríamos dar un vuelco a la temática fantástica, por lo que nos preguntamos, ¿cómo demonios nos vamos a meter con otro juego de fantasía?

L: ¿Cuál fue la primera gran dificultad que os encontraste con ERT?
(cara de poker por su parte)
T: La frustración, cómo crear una empresa... Es horrible
H: El papeleo, el peligro de que algún nombre estuviese registrado, etc.

L: La idea principal de ERT versus el resultado final, ¿Qué queda?
R: ERT, en sus inicios, era un juego en el cual estabas destinado a llevar los Poderes, por ello se llama la Era de los Poderes. Todo estaba preparado para que los personajes pudieran llevar a los Poderes. Sin embargo, al final, los Poderes han sido relegados a un termino de Mito, más que a una realidad.
T: Los Poderes existen, van caminando por el mundo, por el continente. Pero han sido relegados a momentos épicos, a circunstancias extrañas y a situaciones curiosas. A los personajes, en cambio, se les ha provisto de muchas profesiones y, en especial, al mago se le ha mimado mucho, ya que, al practicar la magia, se le ha incluido un repertorio de conjuros y artilugios mágicos muy extenso, ya que la magia significa mucho en ERT.
H: Además, mucha gente nos ha comentado que ERT es curioso porque no hay cataclismos, no hay grandes guerras ni nada por el estilo. ERT es un mundo pacífico, los pajaritos cantan y todo el mundo es feliz. La idea de ERT hemos tenido que ir modificándola, porque una cosa es lo que tu piensas al principio, pero debes ir probando, después cambias las cosas que ves que son exageradas como, por ejemplo, sustituir el hecho de que los jugadores pudieran llevar a los Poderes por la magia, a la cual le hemos dado más importancia. Para que no ocurra lo de siempre, esto es, que llegue el típico mago de tres al cuarto de turno y machaque al grupo entero, todos tienen acceso a la magia.

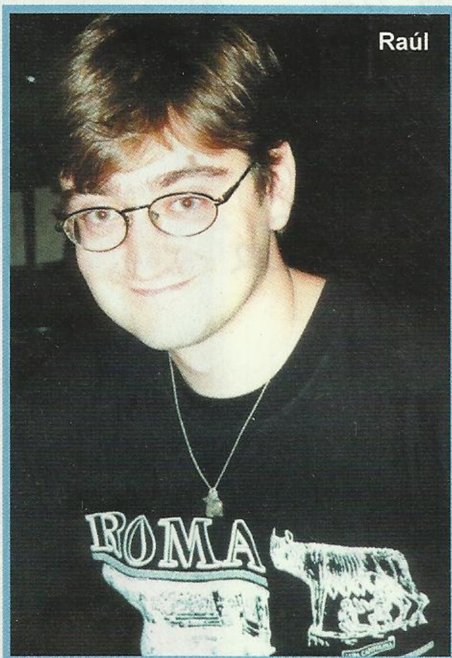

Tamar

L: Después de sufrir con la andadura de ERT. ¿Qué conclusiones habéis sacado de las críticas recibidas?
T: Nos las hemos tomado fenomenal, las leemos, pensamos y las discutimos todas. Y nos está ayudando mucho para siguientes ampliaciones, para no seguir cagándola.
H: Creo que si un jugador critica el juego, es por que se lo ha leído, que le ha gustado y lo que no quiere es que se vuelva a cometer el mismo fallo. Siempre es bueno que te critiquen. No te vas a poner a llorar porque los jugadores te digan que no les gusta tu juego. Por eso no te puedes tomar mal un crítica, por la razón de que, si la hace, es por que le ha gustado tu juego. Después, juntas las críticas, sacas buenas conclusiones y nuevas ideas para el juego, enriqueciéndolo.
R: A la gente le han gustado mucho las razas, la ambientación, la idea de que no haya humanos. Lo positivo, las historias, las profesiones, la magia, la esencia de los personajes y lo negativo, es muchas reglas y sobretodo la escasez de cosas que al principio nosotros no consideramos importantes.



ENTREVISTA

L: ¿El jugador de rol es quisquilloso?
(me miran todos con cara de aprobación)
H: Es lo de siempre, cuando eres un jugador de rol que traspasa la línea, no te das cuenta pero, cuando ya estas ahí y miras todos los aspectos, te das cuenta de lo puñeteros que somos y que hemos sido, miramos al dedillo cualquier cosa o norma.
T: Sin embargo, yo creo que antes no éramos tan exigentes, ahora lo son muchísimo más. Te encuentras con gente de 16 o 17 años, que es mucho más quisquillosa en este sentido, piden una calidad con la que, antes, quizá ya nos hubiéramos conformado


Raúl

L: Hablemos de la pantalla ¿Ha sido más criticada?
H: Yo creo que, principalmente, el motivo de crítica a la pantalla ha sido el precio de la misma, por ser una línea fina. Aunque, y no quiero que nadie se enfade, los roleros son un poco tacañotes.

L: ¿En que os basásteis para hacer la pantalla, en las quejas de los jugadores en la escasez de material... ?
T: Lo que faltaba en el básico y, también, en las críticas. Por ejemplo, la tabla de armas, que faltaba en el libro básico.

L: ¿Qué tenéis preparado para este semestre que falta?
R: Vamos a empezar con una serie de suplementos, que llamaremos libros de apoyo, todos van a llevar una maquetación de portada relacionada a lo que está apoyando. Por ejemplo, este primer *Sombras entre nieves*, relacionado con el reino Kenion. Son dos aventuras, que van a estar relacionadas entre sí y entre las demás que irán saliendo durante el resto del año. Ésta saldrá entre septiembre y octubre.
H: Lo que queremos es montar una madeja de red, donde todos los escenarios estén relacionados, con la ventaja de que se pueden jugar por separado o como una gran campaña.
R: Para septiembre vamos a sacar el *Themalina,* que es el primero de unos suplementos de magia, ya que nos hemos dado cuenta de que es un tema que ha gustado mucho, donde ofrecemos más hechizos, explicamos todas las casas, tanto de ley como de caos, además de todas las magias posibles. En noviembre, sacamos la primera novela, titulada *Alas Grises*. Y, en diciembre, preparamos una sorpresa para todos.

L: Y una despedida...
T: Yo, simplemente decir que ERT es un juego echo por gente que se divierte y lo único que pretenden, es que se diviertan con nosotros.
R: Ojalá tus batallas sean rápidas, victoriosas y, sobre todo, divertidas.
H: Esperamos que el juego os guste y que le déis la oportunidad que se merece.


Elisa

ALLENDE EL CHARCO
ROL EN... ARGENTINA

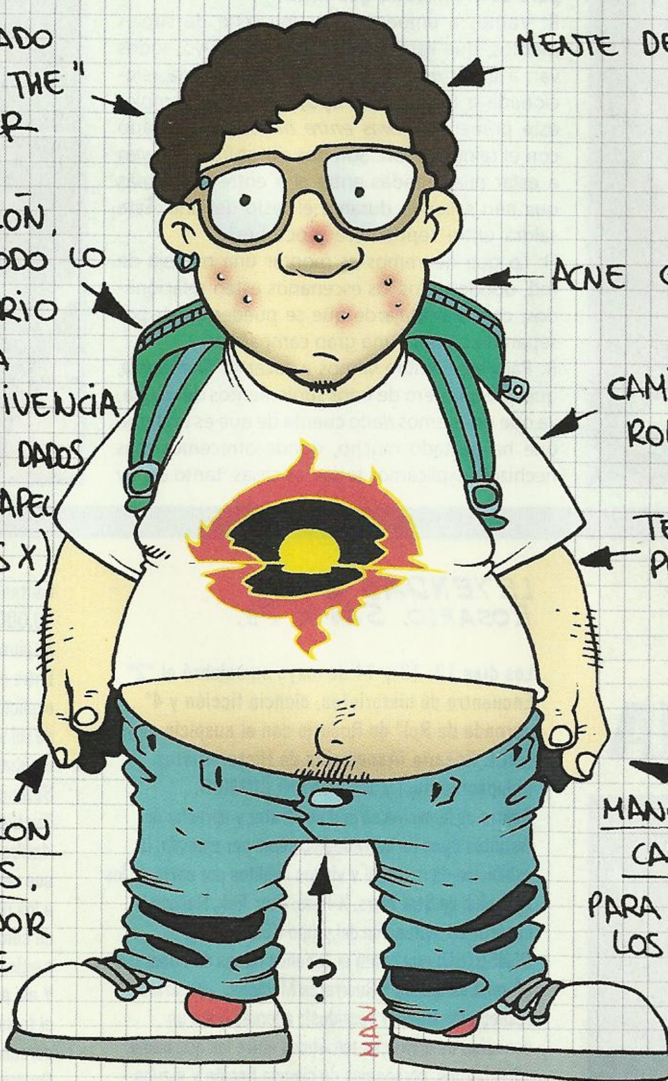

Fuerza Bizarra. Seguid así...

LEYENDAS 2000
ROSARIO, SANTA FE,

Los días 12, 13 y 14 de mayo se celebró el "2° Encuentro de historietas, ciencia ficción y 4° Jornada de Rol" de Rosario con el auspicio de la A.H.I. Rosario (Asociación de Historietistas Independientes) y MILENARIO COMICS.
Dentro de la misma se pudo disfrutar y apreciar de distintos tipos de actividades, como por ejemplo: la exhibición de material y videos inéditos por parte de los fans club de Star Wars, X-Files, Star Trek, Babilon 5 entre otros; actuación del grupo KENSHIN NO DENSETSU! que cantó en japonés temas de Sailor Moon, Evangelion y Guerreras Mágicas...¡y con los respectivos trajes y vestidos!; además hubo un concurso de disfraces temáticos entre los que había: superhéroes, personajes de ciencia ficción y manga (cuyos ganadores se llevaron importantes premios); y lo que más impactó fueron las visitas de los famosos dibujantes Carlos Vogt y Roberto Fontanarrosa, los cuales dibujaron sus personajes y firmaron autógrafos para el público en general.
Pero sin duda lo que más gente e interés reunió fue la Jornada de Rol. Se contó con la participación de 5 masters de Bs. As. que enseñaron a jugar: Warhammer Fantasía, Warhammer 40.000, Mordheim y Épic 40.000, mas una muy concurrida mesa de técnicas de pintura de miniaturas.
Entre el sábado y el domingo, también se enseñó y explicó a todo el público interesado, qué es un juego de rol y como jugarlo. Entre los juegos destacados estaban: Aquelarre, La Llamada de Cthulhu, In Nomine Satanis, El Señor de los Anillos, Vampiro, Mago, etc. También se enseñó a jugar cartas de *El Señor de los Anillos* y se realizó un torneo del mismo. Tampoco hay que olvidarse de los importantes premios entregados a los masters de rol, junto con los sorteos de órdenes de compra, miniaturas y juegos de rol entre el público participante del encuentro.
Y así pasaron 3 días de plena actividad cultural bajo el techo del C.E.C., con la concurrencia de casi 1300 personas, a pesar de la intensa lluvia.
Espero que nos podamos encontrar en LEYENDAS 2001, y si quieren más información sobre el evento y los grupos participantes, pueden comunicarse con la A.H.I. Rosario en: ahiros@starmedia.com o visitá la página Web de MILENARIO COMICS en: www.milenariocomics.com.ar

Sebastián Casañas

FREAK · STYLE LIVE

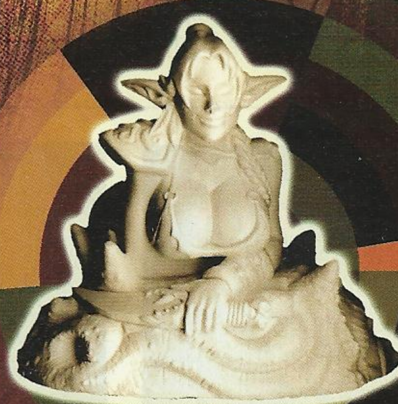


GENUINE FREAK FASHION

LIDER MAGAZINE

7

dossier demonios



Ya somos más de 200 y vamos a por los 500. Suscríbete a Líder.



ARDERÁS EN EL INFIERNO

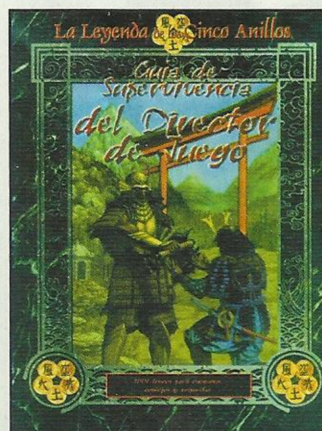


Mitos y Leyendas Vol. 2 «Ad Intra Mare II»

Aquelarre

Pedro García, nos adentra mas en su intrigada trama y nos absorbe en un sinfín de dilemas más que nos llevará a un final inesperado. Después de las aventuras que su primera parte nos hizo pasar, y el caramelo que nos quitó e la boca. Donde los secretos se prestan a ser descubiertos. Nadie espera el final de esta aventura, y no vamos a ser nosotros los que lo expliquemos, por etica y por que no nos apetece.. Ediciones la Caja de Pandora nos presenta esta esperada continuación del modulo. Con su característico formato y con su precio ajustado, cosa que se agradece. Y el cómic que nos presenta la aventura nos pondrá en antecedentes de lo que pasó en la anterior edición.

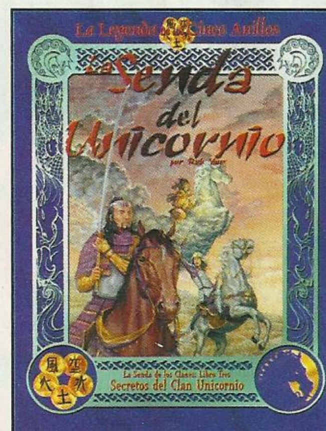




Guía de Supervivencia del Director de Juego

Leyenda de los 5 Anillos

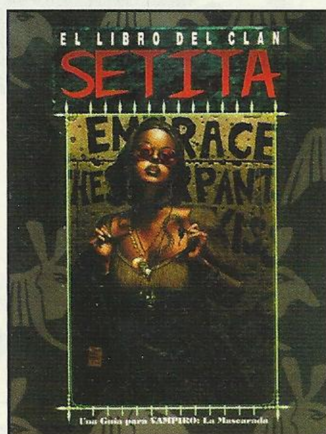
En este libro encontrarás 144 páginas repletas de trucos, ayudas, consejos, ideas para desarrollar tus partidas, una guía para crear planos detallados, ayudas de juego y guiones para hacer que tus jugadores dejen de una vez la frasecita de: "le machaco, le ensarto... ", o similares. Ideas para aventuras y campañas, completa información del entorno y la sociedad del Imperio y sus costumbres.



La Senda del Unicornio

Leyenda de los 5 Anillos

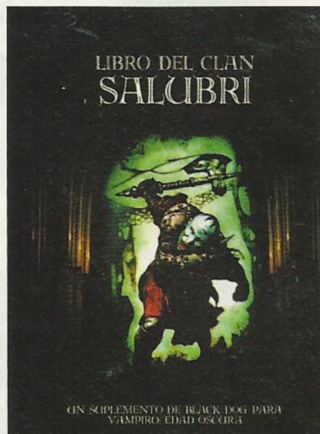
Únete a las filas del clan del unicornio, poseedores de los secretos de los bárbaros. Combate junto a sus fieros guerreros, aprende los secretos de la equitación y las técnicas de lucha de los más temidos samuráis de todo el imperio. Incluye nuevas reglas de creación de personajes, nuevas habilidades, ventajas y desventajas, así como artefactos, reliquias, tablas de fortuna y herencia y otras sorpresas.



El libro del clan Setita

Vampiro: La Mascarada

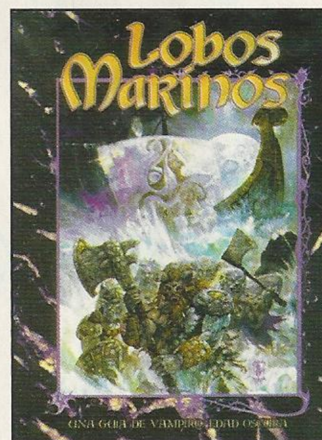
Descubre los más ocultos secretos de estos cainitas de lengua bífida y terroríficos poderes. Todo, absolutamente todo, sobre sus orígenes, costumbres y métodos de corrupción están ahora a tu alcance. Imprescindible para todos aquellos incondicionales de este temido clan de origen egipcio. Disfrútalo y que Set guíe tus pasos por los Senderos de los Muertos.



Libro del clan Salubri

Vampiro: Edad Oscura

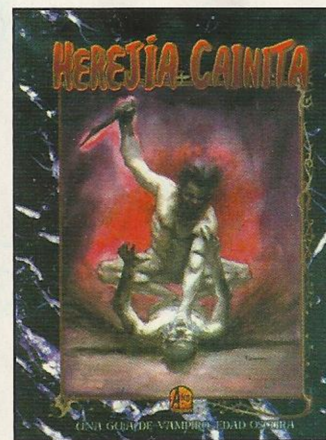
Los hijos de Saulot son perseguidos y exterminados allá donde sus perseguidores les encuentren, pero aún resisten, aunque cada vez son menos. Encontrarás en estás páginas información sobre el clan, sus objetivos, historia, poderes y, como no, meritos y defectos propios de este pacífico clan (bueno, los guerreros no tanto, pero a su manera, sí, son pacíficos)



Lobos Marinos

Vampiro: Edad Oscura

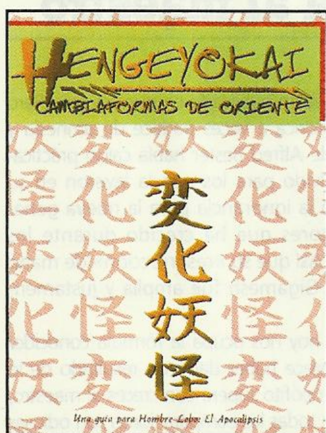
Descubre el lejano y frío norte, acompañado de los *einherjar*, los vampiros nórdicos. Un recorrido turístico por las zonas más interesantes de tan helados parajes, nos llevará a conocer sus costumbres y su forma de vida. ¡Reza tus plegarias a Odín y Donar y prepárate para la batalla!. Un interesante suplemento para todos los amantes de la mitología nórdica, con el que podrán interpretar a tan fieros guerreros con todo lujo de detalles.



Herejía Cainita

Vampiro: Edad Oscura

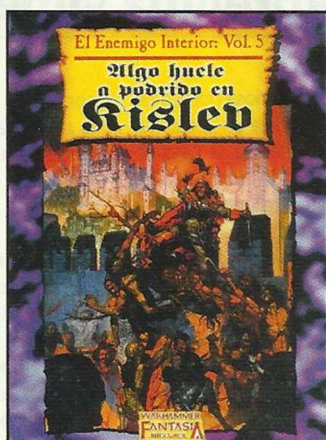
Adéntrate en la oscuridad de la herejía, corrompe todo lo que es bueno en la Madre Iglesia, y hazte con su poder. ¿Podrás enfrentarte a los "santos varones" de la cristiandad y vencerles, atrayéndoles a tú bando? En este libro encontrarás: una extensa explicación de la Herejía y sus relaciones con las otras sectas, heréticas o no, de la época.



Hengeyokai, Cambiaformas de Oriente
Hombre Lobo: El Apocalipsis

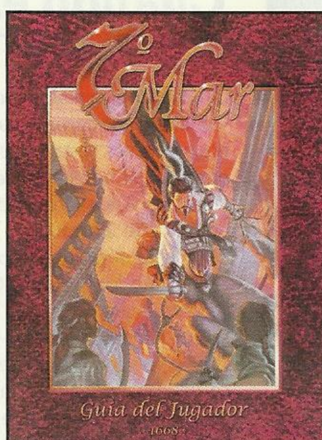
Este suplemento nos transporta al lejano Oriente, donde habitan diversa razas de cambiaformas, entre ellas los Zhong Lung, los Hombres Dragón; los kitsune, los esquivos Hombres Zorro; los Tengu, los inquietos Hombres Cuervo y un largo etc.

Descubre todos sus secretos, su filosofía, su modo de vida.



Algo huele a podrido en Kislev
El enemigo interior vol. 5
Warhammer Fantasía juego de Rol

Con este curioso nombre, nos llega la 5ª entrega de El Enemigo Interior, consta de tres aventuras, que pueden ser jugadas como una campaña en Kislev o como parte de dicha saga. En las frías tierras del norte del imperio, los PJs deberán enfrentarse a no-muertos, hombres-bestia, fantasmas, guerreros hobgoblins de elite, criaturas del Caos, extraños espíritus de la naturaleza y los siempre acogedores y simpáticos Kislevitas. Y por si todo esto fuese poco, además deberán exprimirse el coco para solucionar enigmas, rompecabezas y divertidas maldiciones.

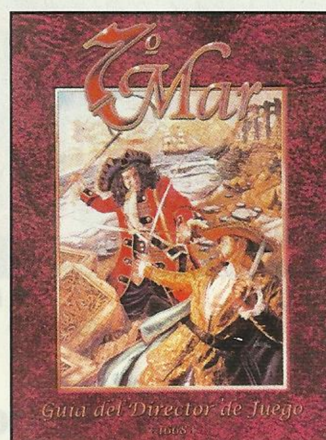


7º Mar
Guía del Jugador
7º Mar

Por fín en España el tan esperado juego de piratas.

Del creador de La Leyenda de los Cinco Anillos.

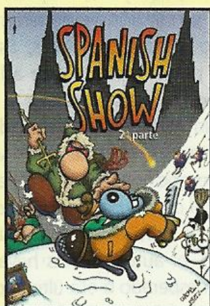
Si queréis conocer algo más sobre este juego, os recomiendo que le echéis un ojo al fabuloso dossier que os hemos preparado en este número (pags. 24-29).



7º Mar
Guía del Máster
7º Mar

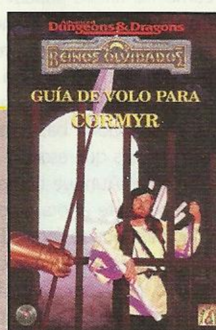
En el encontraréis todos los secretos que un buen Máster debe conocer. Podrás igualar al más intrépido de los «lobos de mar», gracias a los nuevos artefactos, hechizos y reglas que este libro incluye.





Spanish Show (2ª parte)
Fanhunter

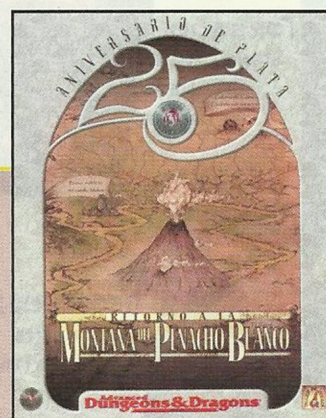
Farsa's Wagon nos presentan este mes la segunda entrega de las más hilarante y descojonante trilogía llamada Spanish Show. En ella nos ofrecen tres nuevas aventuras, que son la continuación de la campaña que comenzó en la anterior entrega. Adéntrate en la España profunda, prepara tus armas y rézale a Dick (sólo si eres creyente). 64 págs.



Guía de Volo para Cormyr
AD&D (Reinos Olvidados)

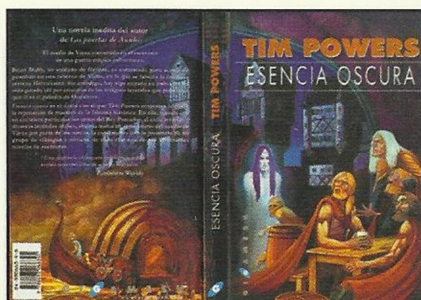
Los magos de la guerra controlan todos tus movimientos, y bajo la atenta mirada de Vangerdagast, los hilos del poder se mueven por toda la región. Ándate con cuidado o podrás acabar bastante mal. Una de las mejores guías hasta el momento, en la que prima el estilo narrativo por encima del descriptivo. La única pega son los recortes con los que nuestro querido (vílmente odiado) Elminster nos deléita.





Retorno a la Montaña del Penacho Blanco.
AD&D (Greyhawk)

El módulo original S2: White Plume Mountain, fue una de las primeras aventuras que aparecieron para el juego AD&D. Si aún recuerda con cariño tus experiencias en el interior del volcán, esta aventura te parecerá igual de fascinante (e igual de mortífera) que su predecesora. Si te dispones a hacer frente a la Montaña del Penacho Blanco por vez primera, vivirás una experiencia que nunca olvidarás. Esta secuela dará lugar, sin duda, a un montón de ideas para campañas con las que podrás disfrutar, sin duda, durante un montón de años.



Tim Powers
Esencia Oscura

Cuando el aprendiz supera al maestro

La editorial Gigamesh sigue con su curiosa política de «tándem» que parece estar rindiéndole unos resultados excelentes hasta la fecha. Esta táctica se basa en presentar las novedades de dos en dos para que, en teoría, un autor consagrado «arrastre» a un escritor desconocido (desconocido al menos por estas latitudes y para el gran público). Así pasó en el caso del primer dúo formado por Greg Egan firmando *Cuarentena* —que, a decir de algunos, podría subtitularse «un coñazo cuántico»— que viajó de paquete de Tim Powers con *Las puertas de Anubis*, todo un clásico del *Steam Punk* que no debe faltar en ninguna biblioteca de género que se precie. La fórmula se repitió posteriormente con Jack Vance (*Lámpara de Noche*) y Alfred Bester (*Las estrellas mi destino*) aunque en este segundo caso resultaba muy difícil decir quién era el novato y quién el consagrado pues, aunque Jack Vance es un autor de reconocido prestigio, Alfred Bester ya se había convertido en todo un clásico con *Las estrellas mi destino* (también conocido como *Tigre, tigre*) y un par de recopilaciones de cuentos cortos que se habían publicado en nuestro país. Pero la memoria histórica a veces padece de amnesia y *Las estrellas...* de Alfred Bester había caído prácticamente en el olvido para los que la leyeron en su momento y en la ignorancia para la nueva generación de lectores que ha crecido durante los años noventa. Así que su «resurrección» de mano de la editorial Gigamesh fue amplia y justamente aplaudida.

En el caso que hoy nos ocupa la fórmula conocido/desconocido parece haber dado un resultado de lo más curioso: el neófito supera con creces al maestro, admitiendo que todas las comparaciones son odiosas y los géneros que escriben son bastante diferentes. Tim Powers apenas se queda en un discreto relato mientras que Neal Stephenson presenta un auténtico novelón que se convertirá (de hecho se ha convertido ya) en un referente inexcusable para todos los aficionados al *Cyber Punk*.

Pero vayamos por partes, como dijo Jack el Destripador...

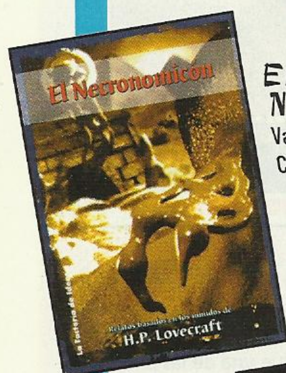
La Factoria de Ideas



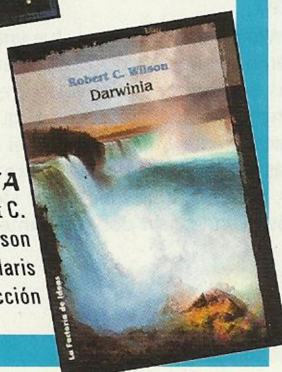
CTHULHU 2000
Varios autores
Col. Solaris Fantasía



TOREADOR
Stewart Wieck
Col. Mundo de Tinieblas



EL NECRONOMICÓN
Varios autores
Col. Solaris Fantasía



DARWINIA
Robert C. Wilson
Col. Solaris Ficción

Esencia Oscura

Una obra menor que apenas entretiene

A estas alturas poco se puede decir de Tim Powers, el fundador del género mal llamado *Steam Punk* (una especie de fantasía histórica) y que tiene en su haber varios premios internacionales. El señor Powers ha dado luz a varias obras cumbre de fantasía como son *Las puertas de Anubis*, *La fuerza de su mirada* o *En costas extrañas*, pero también a algún fracaso estrepitoso como *La última partida*, bautizada oficiosamente como «la última parida».

Con un curriculum como éste, *Esencia Oscura* (*The Drawing of the Dark*) prometía ser otra obra de culto, esta vez presentada por la editorial Gigamesh, pero las promesas no siempre se cumplen y esta novela decepciona bastante, acaso porque fue una de las primeras que escribió el autor y esto se nota, vaya si se nota. Aunque tiempo habrá para conclusiones... lo importante ahora es conocer la historia.

Imagínate que te llamas Brian Duffy: con este nombre sólo puedes ser un mercenario irlandés, cuarentón y canoso, perdedor de mil batallas y borrachuzo. Imagínate que un mago loco te ha contratado para defender una taberna vienesa donde se destila la cerveza Herzwesten, la más codiciada del mundo. Imagínate que el sultán Soleimán II asedia Viena precisamente para hacerse con el néctar que se custodia en la entrañas de esa taberna: la Esencia Oscura. Imagínate que alguien te dice que eres la reencarnación del Rey Arturo y el último bastión de Occidente. Imagínate que no te lo crees. Imagínate el estrépito de las bombardas, el sudor de los infantes, la sangre de tus compañeros, las interminables cargas de los jenízaros y, sobre todo, la sed, esa sed insaciable que te hace anhelar noche tras noche una buena jarra de cerveza para aliviarte de las penurias del día. Y es que mientras haya cerveza habrá esperanza para seguir adelante.

Es indudable que todos estos elementos llevan el sello inconfundible de la factoría Powers. El planteamiento y entorno de la historia (una auténtica reelaboración alternativa del mito del Santo Grial), así como sus personajes, resultan prometedores, con esa mezcla de historia, fantasía, humor y romanticismo que sólo el veterano californiano puede ofrecer. Sin embargo, no nos vamos a engañar, el conjunto decepciona y dista mucho de lo que cabía esperar de él. Los personajes y la trama se desinflan a medida que pasan las páginas hasta llegar a un final tan previsible que parece mentira que provenga del señor Powers aunque bien es cierto que, aquí y allá, chispean alguna que otra situación y reflexión verdaderamente sutil e hilarante. Como se ha dicho antes, *Esencia oscura* fue una de sus primeras obras y de allí que, aunque encontremos «la coctelera Powers» a punto, los ingredientes aún no estén bien medidos ni mezclados. Precisamente, por venir de quien viene, el resultado final es decepcionante: al compararlo con obras de la magnitud de *Las puertas de Anubis* o *En costas extrañas* no nos cabe en la cabeza que, al cerrar la última página, el autor no nos haya sorprendido con ese final inesperado o esa última pirueta argumental marca de la casa. Posiblemente si habláramos de otro autor nos limitaríamos a decir algo así como «un libro distraído con algunos aciertos y bastantes fallos, para pasar el rato y poco más», pero como hablamos del Señor Powers, nos limitaremos a calificarla de «obra menor en la que pueden apreciarse las semillas que germinarán en una obra apasionante, pero que no es ésta».

En resumen: para incondicionales de Tim Powers (como es el menda), coleccionistas y bibliófilos, ya que a duras penas resulta entretenida. Eso sí, se recomienda leerla con una buena cerveza al lado, por aquello de «ambientarse» y hacer más llevadero el viaje a Viena.

Título	Esencia Oscura
Autor	Tim Powers
Traducción	Rafael Marín
Edita	Ediciones Gigamesh



NOVEDADES

Snow Crash

¿Pero de dónde ha salido este tío?

El género del *Cyber Punk* ha sido fiel a uno de sus grandes lemas (*live fast, die fast*) y ha vivido y prácticamente ha muerto, según dicen, en poco más de quince años, siendo testigo de un nacimiento, desarrollo y ocaso trepidante, como el de una supernova. No en vano somos la generación del clembuterol y hemos mamado hormonas por un tubo en vez de la consabida leche materna. De todos los autores *Cyber Punk* apenas sigue en la brecha su fundador, William Gibson, que ha proporcionado (y sigue proporcionando) al género obras verdaderamente impagables, ya sea *El Neuromante*, *Mona Lisa Acelerada* o *Quemando Cromo*, todas ellas publicadas hasta la fecha por Minotauro. Parecía que el género había quedado casi quemado, a excepción de su autor, hasta que Neal Stephenson hizo acto de presencia... ¿Neal Stephenson? ¿Pero quién es este tío?

Aunque este «muchacho» sea casi un desconocido en nuestro país, ya se habían traducido dos de sus novelas: *Zodiac* (Seix Barral) y la *Era del Diamante* (Ediciones B), por esta última obra recibió en 1997 los prestigiosos premios Nebula y Locus aunque, a decir de muchos, dichos premios se le habían otorgado en verdad por una novela anterior, *Snow Crash*, que no recibió galardón alguno a pesar de la reputación alcanzada en su momento. Así ninguno de los visionarios de la edición nacional se había fijado en *Snow Crash* hasta hoy en día, que aparece bajo el sello de Ediciones Gigamesh. Y el resultado es alucinante: los amantes del género no podemos más que felicitarnos por este nuevo hallazgo. Quizá sea mejor que primero hablemos de un futuro cercano...

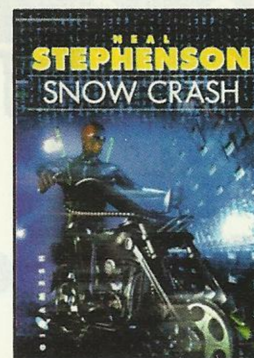
Dentro de unos años la vida seguirá siendo tan dura como ahora tío, sino más. En el mundo ya no existen países, solo hay franquicias, y tendrás que elegir tu bando para comer el pan nuestro y poner la gasofa suya de cada día. Hay donde escoger, por supuesto: entre las grandes tienes el Gran Hong Kong de Mr. Lee, las Puertas Perladas del Reverendo Wayne o Pizzas Cosa Nostra Inc. Puede que seas un *crack* de los *hackers*, puede que te llames Hiro Protagonist (esto es, «Héroe Protagonista») y puede que seas el Príncipe Negro del Metaverso (ese universo de realidad virtual donde evadirse), pero no te queda más remedio que trabajar para Tío Enzo si quieres seguir tirando. Así que repartes pizzas en un bólido supersónico y psicodélico, la leche vamos, pero que es propiedad de la empresa. Y Tío Enzo tiene un defecto: le gusta que entreguen sus pizzas puntualmente, en menos de media hora. Si fracasas en tu misión, Tío Enzo se presentará en persona delante del cliente, le pedirá perdón y le invitará a una pizza. Del repartidor nunca más se volverá a saber. Pero al italiano no le gusta demasiado tener que pedir perdón, así que esto nunca ha ocurrido hasta ahora. Sólo te quedan diez minutos para entregar la condenada pizza cuando las cosas empiezan a torcerse: una chavala que está de muy buen ver se cruza en tu camino, mejor dicho, se cuelga de tu coche. Es una korreo, se llama T. A. y pobre de ti como la llames tía. Luego las cosas van de mal en peor: un virus llamado *Snow Crash*, la nueva pesadilla del Metaverso, le fríe los sesos a tu mejor amigo y un tipo enorme llamado Cuervo, que tiene una bomba atómica conectada al cuerpo, quiere rebanarte el pescuezo con un cuchillo de cristal. ¿Con un cuchillo de cristal? ¡Será fetichista el tío! Bueno, a estas alturas ya has perdido los papeles, nada nuevo, ya hace mucho tiempo que los perdiste.

Y, como dijo Mayra Gómez Kemp, «hasta aquí puedo leer». *Snow Crash* es una de esas novelas que tiene el extraño don de saber combinar los elementos de la ciencia ficción con el realismo más puro, un poco al estilo humorístico y costumbrista, casi rayando el esperpento. A diferencia de los héroes de Gibons, Stephenson esboza unos personajes más cercanos, socarrones y defectuosos, verdaderamente entrañables que recuerdan más a los de Jack Vance que a cualquier otra cosa. El mundo que dibuja no queda mejor parado: es un mundo duro y sucio, tan duro y sucio que no parece más que una parodia de sí mismo; real como la vida misma, vamos. Y la trama es vibrante: no puedes dejar de leer hasta acabarlo, la historia te envuelve en un contínuo de acción, humor, reflexión, sátira, mitos babilonios y teorías «metalingüísticas» que, combinadas con el concepto mismo de virus, dan mucho juego y mucho que pensar. Neal Stephenson utiliza todos y cada uno de estos recursos con una sabiduría digna del mejor maestro: con dosis bien medidas sin abusar de ninguno.

Una mención aparte merece el trabajo de traducción de Juanma Barranco que puede resumirse en dos palabras: correcto y valiente. Correcto porque el señor Barranco parece encontrarse muy a gusto con el lenguaje usado por Stephenson y valiente porque no ha tenido miedo a acuñar neologismos «coloquiales» cuando ha llegado el momento preciso. Quizás unos sean más discutibles o apropiados que otros (por ejemplo, ¿por qué «korreo» en vez de «mensaka», que ya tiene más bagaje?), pero el resultado final es realmente bueno. Desde luego lo más fácil hubiera sido dejar las palabras en el idioma original, tal cual, muchos de los llamados «traductores profesionales» no tendrían ningún tapujo en hacerlo. Juanma Barranco al menos se ha arriesgado y arriesgarse es de valientes.

En definitiva, lo dicho, *Snow Crash* es una novela imprescindible para los amantes de la ciencia ficción en general y el *Cyber Punk* en particular y Neal Stephenson se alza como un autor joven, fresco, renovador y original que inyecta un torrente de plasma sanguíneo vigorizador en un género que muchos *popes* del mundillo ya creían muerto prematuramente.

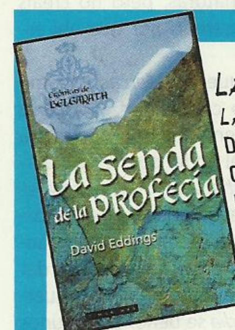
Título	Snow Crash
Autor	Neal Stephenson
Traducción	Juanma Barranquero
Edita	Ediciones Gigamesh



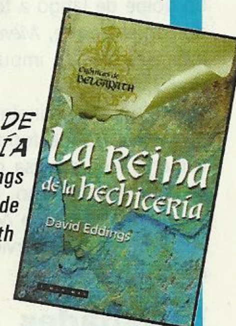
Neal Stephenson
Snow Crash

Salvador Tintoré

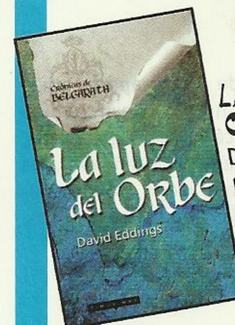
Timun Mas



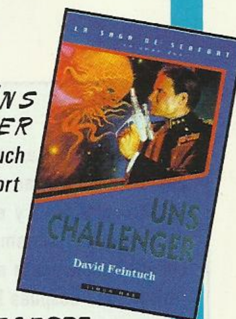
LA SENDA DE LA PROFECÍA
David Eddings
Crónicas de Belgarath



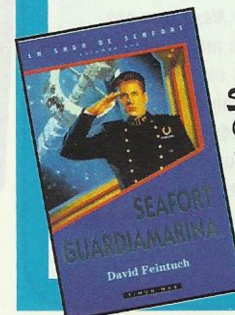
LA REINA DE LA HECHICERÍA
David Eddings
Crónicas de Belgarath



LA LUZ DEL ORBE
David Eddings
Crónicas de Belgarath



UNS CHALLENGER
David Feintuch
La Saga de Seafort



SEAFORT GUARDIAMARINA
David Feintuch
La Saga de Seafort



PROFECÍA

Eduard Dosaiguas

¿Revolución o evolución?

Profecía
El poder interior de la bola de cristal

Profecía es una extensión que lleva bien su nombre, pues en ella se ofrece jugar a *Magic*, renovando algunas reglas de la sexta edición y otorgándonos la posibilidad de volver a los inicios del juego, de volver a las criaturas, pero no creáis que el retorno significa perder, por que ahí estaríais errando.

Profecía termina un bloque de *Mercadia*, como vosotros habréis podido comprobar, *Máscaras de Mercadia* es un suplemento que destacaba por méritos propios por el poder que tenían ciertas cartas:. *Skwi*, *PortRishadan*... *Némesis* parece haber venido de otra galaxia donde soportan un guiso intergaláctico de magias, que pueden ser dolorosas por su coste, volviendo a dar un golpe de látigo a todo lo anterior. De acuerdo con el bloque, *Mercadia* se benefició de unos intereses en alza impulsándose a una categoría tipo 3.

Este bloque es, finalmente, una asamblea homogénea, donde todo el mundo se puede hacer una idea precisa de los elementos de que dispone en su mano. Pienso que, ciertas cartas abandonadas, como *Nexos* o *Cambio de Mente* vuelven a ofrecer servicio, con una introducción poco costosa.

Novedades

Toda nueva expansión de *Magic* aporta novedades: Nuevas criaturas, nuevos conjuros, nuevos efectos. Profecía hace honor a esta regla, las novedades que se incluyen constituyen, una nueva y rebelde pauta en el juego, donde marcan el día presente a la llamada de los conjuros.

¿Está el espíritu "Magic"?

Podríamos decir que, los antiguos jugadores de *Magic*, volveremos a encontrarnos con las emociones de los inicios, pero tanto antiguos como nuevos jugadores, podremos disfrutar de la gran variedad de opciones que nos propone Profecía. Una de las novedades a destacar sobre está extensión, son criaturas tan divertidas y mortíferas como el *Portador de las minas*, que al ser sacrificado destruye todas las criaturas que atacan a una carta objetivo o el *Pastor de ardillas*, que tiene habilidades tan divertidas como sacrificar una tierra para poner 10 criaturas 1/1. también cabe destacar la gran importancia que reciben las tierras.

La suerte que nos espera

La suerte está dirigida por vuestra perversa imaginación, con sortilegios que aplican la habilidad del *Cambio de Color* (una habilidad muy divertida, que puede volver loco a tu adversario), poderosos sortilegios como *Revitalizante*, que da a todas las criaturas +7/+7. Por fin, Profecía nos otorga unas cartas con las que poder luchar contra las adversidades actuales, de forma contundente, como a la vieja usanza. Podremos invocar criaturas tan espectaculares y mortíferas como *Veteranos Bagarreur* una criatura 4/4 que sólo cuesta dos manas invocarlos, o reforzar sus poderes con cartas como *Potencia Salvaje* que le da a la criatura +5/+5 y sólo nos costará dos manas.

And The Winner is...

La eterna cuestión para el jugador de Magic, será elegir bien el color(es), pues todos tienen cartas tan variadas... El negro vuelve ha adquirir combos tan sutiles como *Génesis Infernal* o *Percepción del Rhystique*; el color rojo, prende fuego con cartas como *Eclair Rhystique* o *Supresión brutal*, para el color azul vienen tan simpáticas criaturas como el *Calamar Golfo* (¡¡tapea todas las tierras nada más bajar!!) O cartas como *Reconsideración* (el adversario deberá pagar el doble del coste al bajar un encantamiento); aunque las cartas más destacadas de está ampliación las tendrán los colores verde y blanco, pues en sus filas corren cartas tan poderosas como las ya mencionadas *Portador de las Minas*, y el *Pastor de Ardillas*.

En fin, *Profecía* nos abre nuevas puertas para poder realizar nuevas tácticas. Los antiguos jugadores de *Magic*, encontrarán en ella el espíritu de los inicios.

Profecía por fín ha llegado. ¡Que gane el mejor!





Un Combo

Un combo a destacar que se realiza emparejando cartas de *Némesis* (*La Oleada*, el *Nexo* y la *Mar*) y el *Avatar de la Voluntad* de *Profecía*. Bajaremos *Nexo* que nos cuesta simplemente dos manas incoloros, retiraremos después las cartas de la mano de nuestro adversario con el fin de vaciarlas, entonces pondremos nuestro *Avatar de la Voluntad* (un 5/6 con la habilidad de Volar por solo dos manas azules). Después vosotros mismos podréis ver la ventaja.



El go (o wei-ch'i)



Así como en la mayoría de juegos de estrategia que existen, la finalidad de todos ellos es la de "aplastar" al contrincante. En el go no se basa en este objetivo, ya que el mismo es el de tomar los territorios mas vastos posibles.



Es un juego típicamente oriental, reflejan, principalmente, los valores poco extendidos del occidente. Esto explica en gran medida, de que haya pocos especialistas de *GO* en Europa y en América. El principio del juego es de una engañosa simplicidad: los jugadores colocan sus peones en las intersecciones de un damero especial tratando de construir una cadena de peones que permita rodear los peones y/ o los territorios adversarios. Esto a primera vista parece fácil, pero engañoso a la vez como ya hemos dicho, los conocedores de los dos juegos afirman que el *GO* es tan complejo como el ajedrez.

Según la mayoría de especialistas, este juego fue inventado en la china hace 4000 años, se sabe que el juego se extendió primero a Corea y después al Japón, donde adquirió el nombre de *I-GO* o *GO*.

Tan pronto como fue introducido en su país, los japoneses se encapricharon de este juego. Al principio fue limitado a los cortesanos, después en el siglo XIII, el *GO* conoció un gran auge entre los samurai, los guerreros. Los tableros y las piedras del go formaban parte de su panoplia, a la misma altura que sus armas o armaduras, y después de las batallas, se enfrentaban a este juego. En el siglo XVI, el *GO* entro a formar parte de las disciplinas obligatorias de las escuelas militares. Más tarde, se instauró en las escuelas privadas, y los jugadores profesionales hacían visitas de inspección para provocar desafíos. Se creó un sistema de *dan*; sólo los mejores accedían al más alto grado, el de *kudan*.

Cuando los *shogunatos* se hundieron a finales del siglo XIX, el *GO* perdió popularidad. Pero no duró mucho, y algunos años más tarde, recuperó de nuevo el interés. Actualmente, el Japón cuenta como mínimo con 8 millones de jugadores y probablemente unos cuatrocientos profesionales.

¿Sabías que el GO tuvo un gran éxito entre los samurais?

Reglamento del *GO*

Material

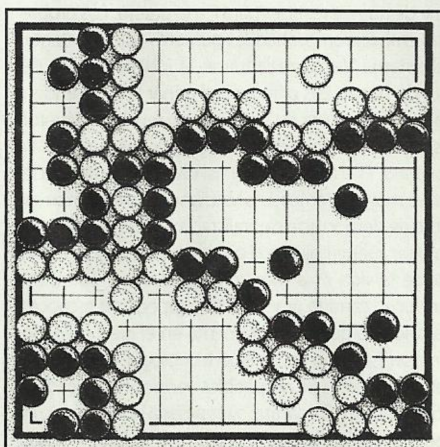
El tablero es un casillero de 18 x 18 casillas, que dan 361 puntos de intersección. Nueve puntos marcados en negro son las situaciones en las piedras de handicap, en el caso de la partida oponga dos jugadores de distinto nivel. Hay 180 piedras blancas y 181 negras. La tradición quiere que se las coloque en copelas de madera.

Técnicas del juego

1.Al principio de partida, no hay ningún peón sobre el casillero.

2.Los negros empiezan colocando una piedra en un punto de su elección comprendido entre los que se encuentran en el perímetro del casillero. Como quien empieza tiene ligera ventaja, más vale dar los negros al jugador más débil.

3.Después cada jugador coloca alternativamente una piedra en un punto desocupado. Se puede pasar del turno pero sólo tiene interés en las fases finales de la partida.



4.Una vez colocada una piedra ya no puede moverse. Se quedara en el mismo lugar hasta el final de la partida, salvo si es tomada, en cuyo caso saldrá del juego y la conservará el adversario.

5.Se trata ante todo de conquistar los territorios, más que de capturar peones adversarios. Sin embargo, las tomas de peones serán contabilizadas. Se toman los peones rodeándolos. Un punto contiguo libre se llama «salida» y una cadena o una piedra se encuentran prisioneras cuando pierden su última salida.

6.No es necesario matar completamente una cadena. A veces se permite que una piedra o una cadena conserve su última salida, pero en este caso permanece prisionera en el casillero. Esto se produce cuando un jugador prefiere no malgastar un golpe para acabar con una toma. Los prisioneros permanecen en su lugar en el casillero hasta el final de la partida y se descuentan con los peones tomados.

7.Cuando una piedra se hace tomar y sale de juego, los dos jugadores tienen derecho a ocupar los puntos que han quedado libres.

8.Colocando las piedras, los jugadores deben acordarse de que no es prudente: a) construir una cadena muy pequeña o muy compacta; y b) dejar en el interior de una cadena una espacio suficientemente grande para dejar que el adversario ataque desde el interior.

9.La construcción de una cadena viva se basa en la formación de ojos. Juegan un papel esencial. Un ojo es un punto libre controlado por ojos del mismo color. Un grupo que comporta dos ojos (don puntos libres encerrados) es prácticamente invulnerable, ya que toda tentativa del adversario de introducir una piedra seria un suicidio. Sólo se puede hacer si ello permite efectuar una toma. Una piedra tampoco puede controlar la última salida de un grupo amigo si ello le permite capturar peones adversarios.

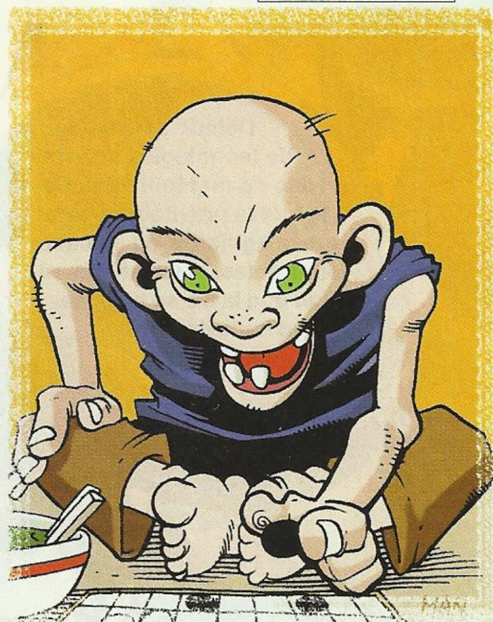
10.Se llama *ko* a una situación donde los negros efectuan una toma y los blancos vuelven a crear la formación anterior efectuando a su vez otra toma. Esto no está autorizado y el segundo jugador debe efectuar una jugada distinta. A su vez, el adversario puede llenar el *ko* solucionando la situación. Si decide no hacerlo, el segundo jugador puede regresar al *ko* y volver tomar la piedra adversaria. Como esto volvería a crear una situación de *ko*, el otro jugador debe esperar una jugada para volver a tomar su turno. Las situaciones de *ko* juegan un papel importante. Un jugador de que se bate por un *ko* vital buscara una jugada amenazadora en otro sector para obligar a su adversario a defenderse, lo que le permitirá volver a tomar el *ko*. Un *ko* termina cuando un jugador no encuentra más ataques o cuando se renuncia a un ataque para hacer el *ko*.

11.Si hay tres situaciones de *ko* simultáneas en el casillero, la partida es nula.

Final de la partida

Una partida finaliza cuando ya no es posible para ningún jugador, conquiste más territorios o capturar más peones. Se pasa a la ocupación *dameh* que se refiere a ocupar los espacios que no pueden ser reivindicados por ninguno de los dos, la consideramos totalmente terminada cuando está ocupado el último punto *dameh*. Se procede al recuento de las piezas capturadas y los prisioneros, así como los puntos contenidos en los territorios capturados. El total hablará por sí solo.

Fabián Vázquez





VOID

Void es un emocionante juego de miniaturas de escaramuzas, que se desarrolla en un universo de ciencia ficción en un lejano futuro, producido por i-Kore Games Ltd. de Edimburgo en Reino Unido, una jóven compañía de Edimburgo que produce y distribuye su propia gama de miniaturas en metal blanco, acompañadas con herramientas de modelismo, pinturas y pinceles para Void, su juego de escaramuzas de ciencia ficción.

Prólogo

A lo largo de los siglos que han transcurrido desde que los humanos realizaron el primer viaje espacial tripulado alrededor del mundo, hogar de Viridia, en el sistema de la estrella binaria Viridia Solaris-Leviathan, los humanos se han extendido por la galaxia como un vendaval. Debido al empleo de tecnologías avanzadas de manipulación de la fuerza gravitatoria para crear agujeros de gusano temporales, el viajar más rápido que la luz se hizo realidad hace tiempo. Esto, unido al procesamiento atmosférico con la tecnología de fusión fría y sistemas probióticos de terraformación, ha permitido que el ser humano prosperase en toda clase de mundos. Desde el principio, esta gloriosa edad de expansión y conquista se ha llevado a cabo bajo la dirección de VASA, la agencia espacial y aeronáutica de Viridia. VASA ha supervisado la colonialización de tres mundos dentro del sistema Viridia—planetas que junto al mismo Viridia han llegado a conocerse como los mundos origen. La fértil Viridia es todavía hogar de los prósperos mercaderes y exploradores Viridianos. Ironglass es un gran planeta desierto repleto de túneles y cavernas, y representa el hogar de los duros y siempre preparados Junkers, y de sus legiones de convictos y campos industriales de trabajos forzados. El planeta Prime es un planetoide negro y yermo con forma de lágrima en la órbita más remota del sistema binario, y es el hogar de los ciborgs y de los sistemas de inteligencia artificial conocidos como Syntha. Por último, Vacillus, un frígido planeta de hielo que orbita alrededor de la estrella muerta Leviathan, alberga la sede de VASA.

El transporte espacial ha representado la solución a algunos de los problemas con que se enfrentaba la raza humana anclada en la tierra —la superpoblación, la falta de recursos, etc.— pero a pesar de todo, la humanidad persiste en pelearse los unos con los otros. De hecho, los viajes espaciales han traído toda una serie de nuevas razones para ir a la guerra. Los problemas empezaron cuando las primeras colonias dentro del sistema Viridia reclamaron la independencia del mundo hogar. Los primeros en ganar la independencia de la Asamblea de Viridia por la revolución fueron los Syntha de Prime, seguidos por los Junkers de Ironglass. El sistema quedó así dividido en tres sociedades muy diferentes. Los Viridianos mantienen su sistema de democracia capitalista. Los Junkers han sufrido peor suerte bajo un régimen militarista y represivo donde la vida es a menudo brutal, fea y corta. Los Syntha en cambio practican una especie de tecnocracia colectiva que se fundamenta en el ideal de mejorar al ser humano con la cibertecnología. Para mantener la paz, estos incompatibles vecinos han creado la Confederación Tripartita, supervisada por la VASA, independiente de los demás, desde la sede de Vacillus. El acuerdo asegura que se satisfagan los intereses de cada uno y que dispongan de un foro común donde resolver las diferencias mediante la diplomacia. Fuera del sistema de Viridia, sin embargo, la situación es menos civilizada. Existen miles de colonias más allá de los planetas hogar, la mayoría pertenecen a Viridia, Ironglass o Prime (aunque el número de colonias independientes está en constante aumento) y en estos mundos lejanos las diferencias de parecer se vuelven rápidamente en algo mucho más feo.

Cada mundo de la Confederación busca con codicia que sus colonias tengan una ventaja sobre las demás, aumentando las tensiones y surgiendo guerras esporádicas. De cara al público, los mundos origen se distancian de los conflictos coloniales con apasionadas denuncias hipócritas sobre la violencia. Sin embargo, cuando se busca bajo la propaganda, casi siempre se encuentran armas y tropas de la Confederación involucradas en el conflicto. La galaxia nunca está libre del derramamiento de sangre y en algún lugar de la inmensidad que es el espacio siempre hay una guerra. El complejo militar-industrial nunca descansa y nunca muere.

En su larga historia colonizadora de la galaxia, el ser humano ha encontrado muchas razas alienígenas, pero ninguna de ellas ha representado una amenaza para ellos, siendo la mayoría plantas y animales inferiores. Ninguna hasta hace poco, mejor dicho, cuando las nuevas colonias tuvieron contacto por primera vez con los Koralones. Los Koralones son una raza de anfibios reptilianos que viajan por las estrellas y que dominan una forma única de biotecnología basada en una relación simbiótica con un parásito que vive en su propio cuerpo. Sin el parásito son una raza de invertebrados marinos incapaces de soportar el peso de sus cuerpos grandes y fofos. Los parásitos microscópicos depositan dentro del cuerpo de un Koralon un mineral de una dureza increíble y los alienígenas han aprendido a controlar la formación del mineral para hacerse esqueletos, armaduras y armas a partir de este parásito. El material tiene extrañas propiedades de conducción que, en aleación con el Neutronium, forma la base de su tecnología de viajes estelares y armas de energía. El encuentro con los Koralones ha dado lugar a una guerra sin cuartel desde el primer contacto. Al principio, salieron peor parados los humanos y muchas colonias cayeron en manos de los alienígenas. VASA se ha visto obligada a retirarse de las colonias más lejanas para consolidar las defensas de sus colonias centrales. Desde entonces se mantiene la tensión y muchas de las colonias exteriores sirven como tierra de nadie entre las dos especies. En la actualidad, VASA se ha vuelto más intransigente al exigir apoyo militar a los mundos origen y las colonias para defenderse de la amenaza alienígena. Lo que queda por demostrar es si la humanidad será capaz de dejar de lado sus conflictos internos durante el tiempo suficiente para acabar con una amenaza capaz de destruirla entera, o bien si los conflictos mezquinos y los rencores significarán el fin de la raza humana.

Debido al empleo de tecnologías avanzadas de manipulación de la fuerza gravitatoria para crear agujeros de gusano temporales, el viajar más rápido que la luz se hizo realidad hace tiempo.



Gracchus Rex

Para los que desconocen las batallas con miniaturas, esto es de lo que van.

Void es un juego de escaramuzas, y cada miniatura o maqueta representa un único hombre, monstruo o vehículo. Cada miniatura tiene sus propias habilidades, atributos y equipo que define la efectividad y comportamiento que tendrá en los peligrosos campos de batalla del universo de Void. Puedes imaginar que cada ejército es un pequeño grupo de batalla, partidas de reconocimiento, un grupo de asalto guerrillero o los defensores de un puesto avanzado. O puedes imaginar que forman parte de una fuerza más numerosa y que el combate en el que luchan no es más que una parte

pequeña (pero importante) de una batalla mayor que tiene lugar a su alrededor. La fuerza principal de tu ejército reside en las escuadras de infantería (o robots, o alienígenas) que forman la espina dorsal del ejército. A menudo estarán liderados por personajes heróicos y poderosos, capaces de acabar ellos solos con un número superior de tropas enemigas. Potentes armaduras de asalto, vehículos armados o monstruos enormes y feroces proporcionarán el fuego pesado y el apoyo.
Este es un juego táctico, la habilidad de cada uno al maniobrar y colocar sus tropas es importante. Si explotas el potencial de cada unidad al máximo y las utilizas con cuidado, no te será difícil ganar. El reglamento de Void está diseñado para ser un juego justo y equilibrado, que permitirá jugar batallas emocionantes y que capturen la sensación de las escaramuzas.

Para los que conocen las batallas con miniaturas, ¿que tiene Void de especial?

Void es un emocionante juego de miniaturas de escaramuzas, que se desarrolla en un universo de ciencia ficción en un lejano futuro, producido por i-Kore Games Ltd. de Edimburgo en Reino Unido, una jóven compañía de Edimburgo que produce y distribuye su propia gama de miniaturas en metal blanco, acompañadas con herramientas de modelismo, pinturas y pinceles para Void, su juego de escaramuzas de ciencia ficción. Los diecisiete hombres y mujeres que componen i-Kore tienen una abundante experiencia en el mercado de los juegos e incluyen personas muy conocidas como los escultores de miniaturas Kev White y Roy Eastland o los cerebros que hay detrás de Void, como el diseñador de la reglas John Grant. La primera línea que produce i-Kore, Void, es un juego de escaramuzas en un futurista universo de ciencia ficción. El juego contiene reglas para los cinco ejércitos, con potencial para nuevas gamas que la compañía desarrolle. i-Kore pretende editar otros sistemas de juego en el futuro, una vez Void esté bien establecido.
Usa un sistema de activación unidad por unidad que estimula el uso estratégico de las tropas de apoyo y evita que el juego se convierta en un atolladero de largos turnos de horas.
La mecánica de juego de Void es clara y concisa, permitiéndote crear partidas que comprendan desde las pequeñas escaramuzas, hasta batallas en masa con cientos de miniaturas.
El libro de reglas de Void contiene todas las reglas de juego, una sección de armamento y listas de ejércitos para los cuatro ejércitos humanos: Viridianos, Junkers, Synthas, V.A.S.A, así como de la misteriosa raza alienígena, los Koralones.
Una línea de miniaturas cubre las cinco facciones de Void, disponible en metal blanco sin plomo. La gama incluye tropas básicas para los cinco ejércitos, figuras de apoyo y personalidades, y grandes kits como el APC Tigre, un enorme vehículo andador de cuatro patas. Como añadido a las miniaturas de Void, la gama incluye herramientas para el modelado, pegamento, pinceles y una gama de pinturas específicamente diseñadas para las miniaturas de Void. i-Kore lanzará nuevas miniaturas todos los meses, que expandirán la gama.
Pero lo que es realmente especial, es que el reglamento completo de Void, con ambientación, reglas de juego y lista de ejército completa, está disponible gratis en internet a través de la página del distribuidor de Void en España, www.millennium.esatt.com, a través de la página oficial de i-Kore en www.i-kore.com y en el CD que acompaña a está revista.

CARACTERÍSTICAS

Asalto (AS): Este atributo indica la habilidad para golpear a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo.
Disparo (DS): Este atributo indica destreza al disparar (o lanzar un objeto) contra un enemigo en combate a distancia.
Fuerza (FR): Indica la fuerza física de la tropa.
Resistencia (R): Indica la dureza y resistencia al daño de la figura.
Heridas (H): Indica la cantidad de daño que puede sufrir una figura antes de morir o ser destruida.
Liderazgo (LD): Representa el entrenamiento, la valentía y el dominio de sí mismo de la figura.
Tamaño (TM): Indica el tamaño de cada figura.
Movimiento (MV): Indica la distancia en centímetros que mueve una figura.

PERFILES

Mover: hay dos tipos. Normal (la distancia que aparece en MV en el perfil de la figura) y forzado (el doble del normal, pero ya no se puede hacer nada más).
Esperar: Una unidad que recibe la orden de esperar se queda vigilando lo que vaya a hacer el enemigo, lista para reaccionar.
Disparar: Tal como indica el nombre, una unidad que recibe la orden de disparar, puede abrir fuego sobre su objetivo.
Asaltar: Cargar en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo.
Hay que aclarar que estas órdenes se dan a cada unidad, no figura por figura. Eso hace que, por ejemplo, la fase de disparo sea muy rápida, ya que toda la unidad dispara sobre el mismo objetivo.

Pero, ¿Qué más me puedes decir de las reglas?

Lo más importante es que ha sido diseñado con la idea de obtener un sistema lo más equilibrado y justo posible, sin que ningún ejército tenga ventaja sobre otro. Se hace especial hincapié en el uso de las unidades como medio para vencer, en lugar de la típica "figura individual super poderosa".
Como muchos juegos de miniaturas cada jugador construye su ejército en base a unos puntos determinados. Cada figura posee un perfil carácterístico, que la hace valiosa en el campo de batalla en algún aspecto.
El sistema de juego de Void usa dados de 10 caras normales, que se tiran, teniendo como base las habilidades de las figuras, con modificadores por el tipo de armamento utilizado, el terreno, la cobertura y demás elementos habituales en un campo de batalla. La secuencia de juego es sencilla, cada turno se comprueba quién gana la iniciativa, con las tiradas apropiadas y después cada jugador activa una unidad por turno, siguiendo el orden de iniciativa, hasta que todas las unidades han sido activadas. Cada unidad lleva a cabo unas órdenes en una secuencia fija, que son Mover, Esperar, Disparar y Asaltar. Estas órdenes se realizan una vez por turno y por unidad.
Aunque las tropas se esfuerzan al máximo para obedecer las órdenes, sólo son humanos (en la mayoría de los casos). El entrenamiento, la resolución, rapidez de reacción y el valor, representados por el atributo de LD, determina cómo reacciona una unidad en estas circunstancias, que deben hacer pruebas de moral cuando una unidad ha sufrido bajas o daños tan serios que pueden perder la compostura o desmoralizarse.
Una unidad que lleva a cabo la orden de Disparar, siempre elige la unidad enemiga en línea de visión que se encuentre más cerca como blanco prioritario, ya que para las tropas en acción, el enemigo más cercano representa la mayor amenaza. Cuando las unidades llevan a cabo las órdenes lo hacen lo mejor que pueden. Sin embargo, no puedes elegir las figuras concretas que reciben el daño. Los individuos que conforman una unidad no están conectadas telepáticamente con su comandante y pueden tener sus propios motivos para elegir disparar a una figura determinada dentro de la unidad objetivo. Para simular este hecho, e impedir a los jugadores poco escrupulosos disparar siempre contra los líderes y figuras de apoyo de una escuadra, una vez se haya determinado el número de aciertos, el jugador que controla la unidad que recibe los disparos los asigna a los diferentes miembros de la unidad, siguiendo unas reglas que impiden el abuso por parte del defensor, por supuesto. Para determinar si un acierto provoca daño en el blanco, se compara el atributo de Daño (DÑ) del arma a la resistencia (RS) del blanco y se tira en la tabla de daño. Cada tirada de daño con éxito provoca una herida en el blanco (normalmente, eso significa la muerte del pobre desgraciado que recibe el impacto).
En cuanto a las armas, la línea de estadísticas contiene toda la información necesaria para su uso en el juego, como su precisión en el disparo y el daño que produce, además de sus propias reglas especiales. Para simplificar el juego hemos dividido el alcance de las armas en cinco "franjas de alcance", que son: Combate cuerpo a cuerpo (CC), corto, medio, largo y extremo. El rendimiento de un arma en cada franja de distancia viene indicada en dos columnas "acertar" y "daño", hay armas especiales que permiten más de un disparo, o más de una tirada de daño por impacto y armas que usan plantillas.
Por si todo esto fuese poco, también existen vehículos, con unas reglas propias, rápidas y sencillas, que añaden más posibilidades al juego. Además hay una lista de habilidades especiales para las figuras (francotirador, sentido táctico, inmune al terror, paracaidista, etc) que aportan aún más profundidad al juego y gran variedad de situaciones de combate.

Jose M. Rey y Jose A. Gimena.





COMBATE TÁCTICO SOLITARIO CON FIGURAS GRANDES

O cómo tener una buena excusa para volver a jugar con muñequitos en el suelo (con o sin tus amiguetes).



¿Que te hacen falta más figuras de plomo? ¡Olvídate de ellas! Son aburridas, eternamente inmovilizadas...¿Para qué caramba sirven, cuando puedes chorizarle a tu hermano pequeño los GI-Joe o las figuritas Kenner de Star Wars? ¡Con lo bonitas que son! En este artículo te ofrecemos un reglamento casero para combate con figuras de 10 cm. Podrás jugar en solitario, contra un grupo enemigo cuyas acciones son controladas por el reglamento, o junto a otros amigos, ya sea prestándoles parte de tus hombres para luchar contra los malos, o enfrentándoos el uno contra el otro. Y al que le parezca una chorrada, pues allá él, ¡yo me lo he pasado bomba!.

El sistema se ha basado en el juego de rol de *Star Wars* (*West End Games / Joc Internacional*), para el que originalmente iba dirigido (¡sí! ¡Quería jugar con mis Kenner!). Se ha tratado de hacerlo muy asequible, con el mínimo de reglas posibles, y con un reglamento base que sea algo familiar. Si queda alguien en el mundo que no conozca el juego, decir que las características de los personajes se expresan en dados de 6 caras (D6) que hay que lanzar, intentando igualar o superar la dificultad que se especifica. Bueno, mirad el reglamento en alguna biblioteca, que aquí no lo voy a explicar.

Para llevar a cabo una magnífica matanza, deberás seguir unos primeros pasos:

1. Chorizar los GI-Joe de tu hermano pequeño o similar.
2. Delimitar las fronteras. Por lo menos un espacio de unos 2x1.5 metros, que será la zona de combate. Yo empecé en invierno con la alfombra del comedor (de noche, cuando nadie me veía) que tiene más o menos esas medidas, y se estaba muy cómodo. Pero la verdad es que a las figuras les va mejor una superficie más dura para no caerse. Una mesa con una sábana blanca recordará mucho al planeta Hoth, de *El Imperio Contraataca*.
3. Llenar de cachivaches la zona de combate, metiendo libros, cajas, zapatos, al abuelo, o lo que sea, para simular las casas y otros obstáculos típicos. Imprescindible para que los personajes se pongan a cubierto (¡hombre, podrías hacer un combate en campo raso, pero sería más bien corto!). Algunas deberían medir como mucho unos 4 centímetros de alto para que los personajes tengan que echarse al suelo para cubrirse (así es más impresionante).
4. Ya está, ¡ya puedes jugar! (bueno, o léete el reglamento que sigue si quieres).

Reglamento Básico

Cada 5 cm equivalen a 1 metro. Te hará falta una regla de al menos 25 cm para jugar (mejor si es de 50 cm). Es ideal marcar en la regla los 10, 15 y 25 cm (equivalentes, respectivamente, a 2, 3 y 5 metros a escala).

Las acciones de los personajes se realizarán por turnos. Todos los personajes de un bando realizarán sus acciones durante su turno, y después lo harán los del siguiente bando (como en un wargame, digamos). Cada personaje, cuando le toque el turno a su bando, puede realizar sólo dos acciones.

Se consideran como acciones lo siguiente:

- Disparar a un blanco. Un sólo disparo.
- Moverse 5 metros, en cualquier dirección. De la misma forma, pueden subirse desniveles hasta un máximo de 15 cm de alto (3 metros) con una sola acción. Gastando más acciones se puede seguir escalando, pero mientras no se llegue a la cima no se puede hacer nada más que escalar. Cada 1 metro de desplazamiento vertical cuenta también como 5 cm. a escala.
- Moverse estando agachado: máximo 3 metros, y no podrá salvar obstáculos verticales de más de 1 metro.
- Levantarse del suelo (cuando se estaba cuerpo a tierra).
- Arrastrarse por el suelo hasta 2 metros, en cualquier dirección. (cuando se estaba cuerpo a tierra).

NO se consideran acciones, y pueden realizarse al principio o al final de cada acción:

- Tirarse cuerpo a tierra. Puede hacerse en cualquier dirección, pero los pies de la figura quedarán donde estaban el momento antes de echarse al suelo. Para levantarse en cambio, podrá situarse al personaje en cualquier lugar del suelo que estuviera cubierto por su cuerpo (desde los pies hasta la cabeza). La figura deberá estar tendida boca abajo, pero con los brazos extendidos hacia adelante de forma que adopte una posición algo alzada, para diferenciar a los personajes cuerpo a tierra de los muertos (basta con que el tórax no esté en contacto con el suelo).
- Agacharse o levantarse estando agachado (aunque estar agachado no da cobertura extra si no se está detrás de algo, mientras que el cuerpo a tierra sí). Cuando una figura esté agachada, se indicará sentando a la figura en el suelo (o adoptando una postura realmente agachada si es lo suficientemente articulada y dicha postura no pueda confundirse con otras de diferente significado, como el cuerpo a tierra).
- Mirar a todas partes, que se considera automático y realizado continuamente. Se cubre así un ángulo de 360 grados, pero únicamente desde el punto en que se encuentre la cabeza.
- Desenfundar o cambiar de arma, si se llevaba más de una.

Pueden presentarse problemas, por ejemplo entre dos jugadores, en el caso de que un jugador se queje que el otro agacha más las figuras en el cuerpo a tierra y en el agacharse. Bien, pues no deberá ser motivo de preocupación, dado que cuanto más agachada esté la figura menos se la verá, pero también menor será su campo visual.

Se pueden aumentar las habilidades con el «preparing» típico de *SW*: no hacer nada durante la primera acción, permite obtener un dado de más en la acción siguiente.

Disparos

Cada personaje dispondrá de las habilidades generales de Destreza, Percepción y Fortaleza expresadas en dados de seis. La habilidad de Bláster (el láser ligero de todas las películas de ciencia-ficción), dependiente de destreza, será la que se usará para hacer puntería.



Como siempre, la dificultad de alcanzar a un objetivo variará según el alcance (se deberá sacar ese número o más con la tirada de Bláster):

Bocajarro	5
Corto	10
Medio	15
Largo	20

Y que se ven modificados por los siguientes factores, aunque sólo se usará uno de los tres, no son acumulativos (el mejor posible):
- Blanco cuerpo a tierra (y no a bocajarro de su agresor): +5
- Blanco con al menos medio cuerpo cubierto (de ombligo para arriba u ombligo para abajo, o mitad izquierda o derecha): +5
- Blanco con prácticamente todo el cuerpo cubierto (sobresale por lo menos algo tan grande como la cabeza): +10.

Las armas básicamente utilizadas serán las siguientes, pero están disponibles todas las del juego de *Star Wars*, incluidas granadas y demás:

ALCANCE	DAÑO	Corto	Medio	Largo
Pistola láser	4D	3-10	11-30	31-120
Pistola láser pes.	5D	3-7	8-25	26-50
Rifle láser	5D	3-30	31-100	101-300

Las distancias en cm conseguidas con la regla se dividirán por 5 y nos darán el resultado en metros. Será más sencillo si se redondean los resultados en cm conseguidos, siempre hacia 5 ó 0, o hacia abajo si están empatados. Las distancias se miden desde la cabeza del que dispara hasta el tórax del blanco (o la parte que sea visible, si está a cubierto).

Cada personaje sólo podrá disparar a otro personaje que pueda estar en el campo de visión de su cabeza, aunque esté detrás suyo (se supone que continuamente van mirando a todas partes, 360° de visión). Para determinarlo de la forma correcta, se usarán una de las dos, o mejor las dos, reglas siguientes.
- Mirar desde el punto de vista del personaje que dispara, es decir, situar un ojo encima del hombro o de la cabeza del personaje (hay que agacharse bastante) y mirar si desde allí se ve al objetivo.
- Con la regla, determinar si el que dispara tiene en línea recta a su víctima.

Cobertura

Cobertura total: el personaje no es visto desde el punto de vista del personaje enemigo.

Cobertura casi total: sobresale alguna parte del cuerpo de aproximadamente el tamaño de la cabeza, y se distingue claramente del entorno; obviamente no valen los brazos levantados de los personajes heridos (ver más adelante).

Heridas y muerte

Cuando un personaje ha sido alcanzado, tiraremos el daño que hace el arma del agresor, y lo compararemos con la Fortaleza de la víctima:

DAÑO < FORTALEZA Víctima atontada. Ha dicho «¡Ay, que pupa!» y nada más. En el siguiente turno, en que le toca a su bando, seguirá como si nada.

DAÑO > o = FORTALEZA Víctima herida. Ha caído al suelo, y tiene un -1D en todas sus habilidades. A partir de ahora esta figura irá con un brazo levantado, para recordar que ha sido herida. Sin embargo seguirá consciente, y en el próximo turno podrá seguir en el combate. Eso sí, con su dado de menos, y en el suelo, con lo que tendrá que levantarse si quiere ir a algún sitio. La podéis poner de lado indicado que se encuentra cuerpo a tierra, pero será importante destacar el brazo levantado. Un personaje herido que es herido nuevamente, muere. Los heridos sólo pueden realizar una acción en lugar de dos.

DAÑO > o = 2xFORTALEZA El personaje ha muerto. Se le tumbará boca arriba, totalmente plano. Se usa también la característica general de TECNICA, con lo que la habilidad de medicina queda incluida (es equivalente al valor de técnica). Los heridos pueden curarse si se lleva un MedPac: a un herido, tirada de 10 o más. A un personaje mortalmente herido no se le puede curar. El medpac se gasta tanto si ha sido éxito como fracaso.

NOTA: el brazo levantado de una figura herida no cuenta a la hora de ser vista. Por ejemplo, un herido agachado y oculto tras una protección no será visto porque sobresalga su brazo.

Juego en Solitario

Bien, hasta ahora has visto las reglas básicas, con las que podías jugar contra otro jugador, pero la parte interesante son las reglas para jugar tú solo. Se trata simplemente de un código de comportamiento de tus enemigos, que decidirá qué acciones emprenden ellos. En tu bando, tu serás quien decida qué hace cada uno de los tuyos. Es muy posible que encuentres fallos, o te sobren o falten cosas. Adelante, cambia a tu gusto, porque después de todo son tus muñecos. Eso sí, como que serás el único encargado de mover a los malos, recuerda que aunque tu veas donde están, tus hombres puede que no, e intenta actuar como lo harías si no supieras nada (yendo hacia las zonas más seguras, y esas cosas). Ten en cuenta dónde vio tu figura a los malos la última vez y no dónde sabes que están ahora. Es un ejercicio interesante, dado que el bando enemigo no "sabe" dónde se encuentran tus figuras y en cambio tú sí "sabes" dónde están las suyas.

El turno de los malos

Dependiendo de la situación de cada «malo», echarás mano de uno de estos tres comportamientos siguientes. Cuando una acción indique que el personaje deba moverse en una dirección y resulte que está cuerpo a tierra, es acción de movimiento se convertirá en un levantarse del suelo. Si estuvieran agachados y debieran moverse, se pondrían de pie para poder caminar los cinco metros. Si debe ir en una dirección y la única forma sea salvando un obstáculo de 3 metros o menos, lo hará (sólo si no hay otro remedio, siempre serán preferibles los rodeos). Si fuera demasiado alto, lo rodearía por donde fuera posible.

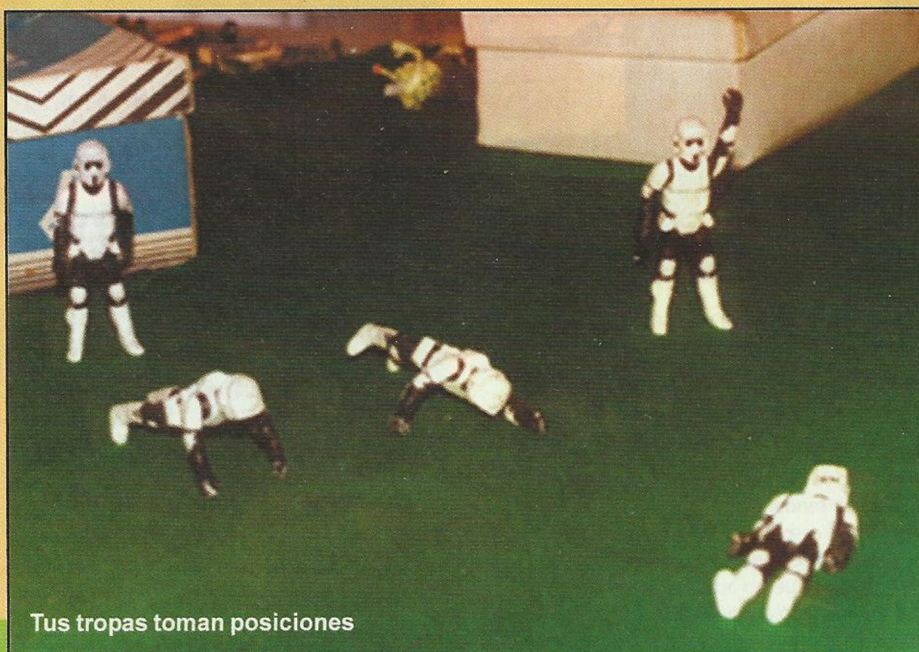
1. No hay ningún enemigo a la vista, y ni idea de donde puedan estar. Seleccionará la primera situación de la lista que suceda:

A. Hay tiroteos en algún lugar de la zona de juego. Su primera acción será dirigirse hacia la zona del tiroteo (se mueve 5 metros en esa dirección, si hay varias, a la zona más próxima). La segunda, seguir en la misma dirección hasta el objeto que le dé cobertura más próximo, o acercarse lo más posible hasta dicho objeto. Si no consigue llegar hasta una cobertura que le cubra todo el cuerpo (se agachará si es necesario) se echará cuerpo a tierra.

B. Ni el más mínimo indicio. Irá a boleo: tirar 1D4: 1 de frente, 2 a la derecha, 3 atrás, 4 a la izquierda. Va en esa dirección hasta alcanzar el objeto que le dé cobertura más próximo y no pasará de ahí (aunque sólo gaste para ello una sola acción, un solo movimiento de 5 metros). Si no consigue llegar a ninguno (se queda corto con las dos acciones), o no le cubre todo el cuerpo, se echará cuerpo a tierra. Si se puede cubrir estando agachado simplemente se agachará.

En cualquier caso, se tenderá a buscar el refugio más cercano en la dirección seleccionada, ya sea hacia zona de disparos o zona aleatoria.

2. Tiene idea de por donde está algún enemigo, ya que de algún modo ha estado en su campo visual (que, recordemos, se considera de 360 grados), o sin tener ni idea de donde se encuentra el enemigo, tiene a la vista a un compañero a me-



Tus tropas toman posiciones

nos de 100Cm (20 metros) que sí sabe por donde está (igual que antes, aunque puede que el enemigo se haya ido de allí y no se haya enterado) o incluso tiene contacto visual con él y se lo comunica a su compañero, de modo que pueden llegar a hacerse cadenas de información entre varios personajes de un bando sobre dónde se encuentra el enemigo (válido también para el bando del jugador). Sus dos acciones serán las siguientes:

-1.La primera acción la gastará con un movimiento, acercándose hacia la zona en que se supone que está el enemigo (si estaba cuerpo a tierra, se levanta).

-2A. Establece contacto visual con un enemigo: abre fuego sobre él. Luego se agacha si eso le da cobertura, o se tira cuerpo a tierra si no es así, por este orden de preferencia.

-2B. No se le ve: gasta su segunda acción en un movimiento, buscando el objeto que le dé cobertura más cercano que esté en la dirección seguida durante su primera acción (si no le cubre casi totalmente se agacha, si ni así le cubre o no hay ninguna protección se echa cuerpo a tierra)

3. Enemigo a la vista. Se tirará 1D100 para determinar un porcentaje, y según el resultado, estas serán las dos acciones del malo:

01-30% Fuego-Fuego. El malo va a saco: abre fuego dos veces. Si resulta que al primer tiro ya mata a su enemigo y no quedan más a la vista, la segunda acción consistirá en buscar el refugio más cercano (si no le cubre del todo, cuerpo a tierra,...)

21-60% Fuego-movimiento. Primero disparará, y pase lo que pase luego buscará el cobijo más cercano en dirección a la víctima, acercándose a esta (agacharse o cuerpo a tierra si es necesario).

61-90% Movimiento-Fuego. Primero se dirigirá hacia el objeto que le dé protección más cercano en dirección a la víctima, acercándose a esta, y luego disparará (también agacharse o cuerpo a tierra al final de la segunda acción si es necesario).

91-100% Movimiento-Movimiento. Decide que no es este el momento, se pone nervioso, no pasa el tiro de Cordura... Sea como sea, resulta que decide de huir y buscar protección en el objeto más cercano, en dirección opuesta a donde esté el PJ, agachándose si eso le sirve de algo (o cuerpo a tierra si no llega).

Por si no lo habéis notado, los malosos tienen una cierta tendencia a agacharse y al cuerpo a tierra, en el caso de no encontrarse protegidos. Si es necesario se agacha, y si ni aun así queda cubierto se tira cuerpo a tierra, pero nunca lo hará con un enemigo a menos de 5 metros. Si resulta que le toca una acción de movimiento, y en ese momento estaba cuerpo a tierra, el movimiento se convierte en un levantarse y ponerse de pie. Los movimientos de los malosos hacia sus enemigos siempre buscarán la posición más ventajosa, en protección y en alcance de sus armas, pero obviamente, no todo está previsto. Por ejemplo, habrá muchísimos momentos que serán más bien ambiguos. Si quieres, puedes solucionarlos de una forma: se tira 1D6, de 3 a 6 ese personaje hace lo que tu hubieras hecho, lo que crees más lógico. Con un 1 ó un 2, hace alguna tontería. O si lo prefieres, crea tu propio sistema para estas situaciones.

Para llevar a cabo una magnífica matanza, deberás seguir unos primeros pasos: Chorizar los GI-Joe de tu hermano pequeño o similar.



Escenarios

Como habréis deducido, aquí los escenarios son ilimitados. Mientras tengáis libros que ir amontonando, podrán ir haciendo diferentes ciudades (o bosques, etc.). Y respecto a los bandos, pueden ser equitativos (sí jugáis solos, mejor que los malos sean más o mejores) o tremendamente desiguales. Podéis llevar a un Terminator que sea una bestia, contra unos 10 enemigos, etc. Aquí os plantearemos un par de batallitas típicas para solitarios:

«Dos hombres y un destino...»
MALOS:
6 hombres, todos con DES 4D (bláster 4D) PER 3D FOR 3D TEC 2D
Armas: pistola láser pesada.
Sólo uno de ellos lleva 1 medpac.
BUENOS:
2 hombres, iguales a los malos.
Armas. Pistola láser pesada. 1 medpac cada uno.
ESCENARIO: unos 2x1.5 metros, con varias casas por en medio,... Cada bando empieza en un extremo del escenario.

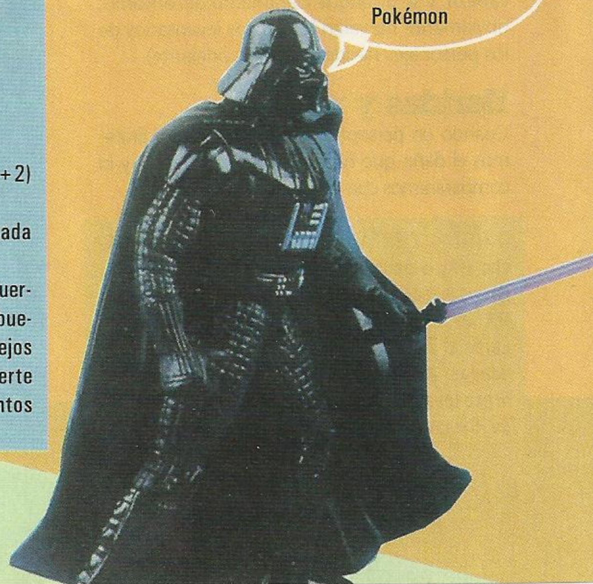
«O ellos, o yo.»
MALOS:
2 hombres, DES 4D (bláster 4D+1)
PER 2D FOR 3D
Armas: pistola láser pesada
BUENO:
1 hombre, DES 4D (bláster 5D) PER 3D FOR 3D
Arma: pistola láser
ESCENARIO: el de antes (libro más, libro menos).

«El Álamo»
MALOS:
12 hombres, DES 2D (bláster 3D)
PER 2D FOR 2D
Armas: pistolas láser.
BUENOS:
2 hombres, DES 3D (bláster 4D, granadas 3D+2)
PER 2D FOR 2D TEC 3D.
Armas: 1 granada y 1 pistola láser pesada cada uno. 1 medpac cada uno.
ESCENARIO: 2x1.5 metros, sólo un bonito fuerte en medio, con dos entradas. Dentro, los buenos. Fuera, los malos son colocados lo más lejos posible (saben que su enemigo está en el fuerte y esa será su dirección, no valdrán movimientos aleatorios).

«Aliens V, la comilona».
A tu gusto, Augusto. Pon unos cuantos bichos feos a modo de aliens. Es preferible que empecéis manejando pocos hombres, para familiarizarlos con el reglamento, en especial con el código de comportamiento de los «PNJ». Luego ya podréis hacer batallitas de 20 contra 10 y esas cosas. Cuanta más tropa, más idénticas han de ser las armas y las habilidades, para no liarse, y cuantos menos, viceversa.

Opcionales

Cómo no, quedan las reglas opcionales. Quizá algunos echen a faltar algo de percepción en el asunto. Por ejemplo, poder escuchar a un enemigo que se está moviendo detrás de alguna pared. Lo malo es que surgen algunos problemas relacionado con aquello que decíamos antes sobre qué sabe el jugador y qué saben sus personajes. Por ello en principio se da por supuesto en los enfrentamientos que los dos bandos están en una zona de combate en la que hay constantes ruidos y explosiones, y fuera de la percepción visual el resto poco sirve. Pero adelante si se os ocurre algo. Podéis poner diferentes niveles de dificultad según la distancia para oír a alguien que se ha movido. También podríais reducir la zona visual a unos 180 grados, hasta que a uno le disparen por detrás, pero eso también es cosa vuestra. Otro asuntillo divertido sería que las figuras llevaran sus armas de plástico, y que al caer herido se les cayeran por ahí, y esas cosas (un dado para determinar a donde va a parar el arma) con lo que igual hay que hacer una carrerilla bajo fuego enemigo para recogerla. También podéis contabilizar la munición, y dar por válido que un personaje pueda pasar armas o municiones a otro compañero, o cogerlas de los muertos. Si todos se quedaran sin munición, esto ya parecería el principio de 2001, a garrotazo limpio (¿quien dijo que en Star Wars no se podían incluir argumentos de 2001?). Jugando contra otro jugador cada uno podría dibujar en un mapa sus movimientos en secreto, y luego realizar esos movimientos alternando una figura de cada bando cada vez, para luego pasar a una fase de disparo... En fin, queda en vuestras manos.



Pobre del que se le ocurra usar mi sistema con los Pokémon





1.- Escondido
2.- Cuerpo a Tierrra
3.- Herido y Cuerpo a Tierra
4.- Herido y de Pie
5.- O.K.
6.- Muerto

Epílogo

¿Que alguien os dice que parecéis niños? ¿algún listillo os informa que quizá tengáis una «regresión infantil»? Pues le contestáis que deje la psicología para los psicólogos, y que menos «tele-quinto» y más libros serios. Ha madurado más el que sabe saltarse ciertas normas sociales arcáicas y divertirse con estas pequeñas e inofensivas cosas que el que categoriza todo según estereotipos despóticamente impuestos. Bueno, yo ahora os dejo, que me atacan los de Cobra (los malosos de GI-Joe, para los que no estén al loro). ¡Ah ... ¡y pobre del que se le ocurra usar mi sistema con los Pokémon, que me lo como!

David Revetllat i Barba

Reglas básicas

Tipos de armas

		ALCANCE EN METROS		
TIPO	**DAÑO**	**CORTO**	**MEDIO**	**LARGO**
Pistola láser	4D	3-10	11-30	31-120
Pistola láser pesada	5D	3-7	8-25	26-50
Rifle láser	5D	3-30	31-100	101-300

NUMEROS DE DIFICULTAD	
Medio Cubierto	+5
Casi todo cubierto	+10
Cuerpo a tierra	+5
Largo	20

El blanco debe ser visible desde el punto de vista del agresor. El que esté cubierto o no dependerá de este punto de vista.
DAÑO > FOR: atontado
DAÑO > ó = FOR: herido
DAÑO > ó = 2xFOR: muerto

Todos los personajes de un bando actúan a la vez. Luego, actúan los del bando contrario. Empieza cualquier bando al azar. Cada personaje puede realizar dos acciones durante el turno de su bando.

SON ACCIONES:

- Moverse hasta 5 metros (de pie)
- Moverse hasta 3 metros (agachado)
- Escalar hasta 3 metros (de pie)
- Disparar (una vez- Ir al lavabo
- Levantarse del cuerpo a tierra
- Arrastrarse hasta 2 metros

NO CUENTAN COMO ACCIONES:

- Echarse cuerpo a tierra
- Agacharse (o reincorporarse)
- Mirar a todas partes
- Desenfundar, cambio de arma...
- Ir al lavabo

Pueden moverse verticalmente hasta 3 metros de golpe. Cada metro vertical se cuenta igual que uno horizontal (hacia arriba y hacia abajo). Estando agachado, sólo 1 metro.

JUEGO SOLITARIO. Movimiento de los malosos

1. Ningún enemigo a la vista, o ni idea de donde está. A. Hacia zona de tiros más próxima B. Si no la hay, al azar con 1D4. En cualquier caso, buscar el refugio más cercano en esa dirección.

2. Cierta idea de la situación del enemigo. 1. Movimiento hacia él.

2A. Si contacto visual, fuego.

2B. Si no, buscar refugio en dirección al enemigo.

3. Contacto visual. 1D100:

01-30% Fuego-Fuego/buscar refugio.
31-60% Fuego-Movimiento (buscar refugio).
61-90% Movimiento-Fuego (buscar refugio).
91-100% Movimiento-Movimiento (huida hacia refugio).

Al final de sus acciones, los malosos siempre tendrán tendencia a buscar protección, por este orden de preferencias:

-Total o casi totalmente cubierto y de pie (o si no, agachado).

-Cuerpo a tierra, si no hay cobertura total o casi total.**Reglas básicas**

Todos los personajes de un bando actúan a la vez. Luego, actúan los del bando contrario. Empieza cualquier bando al azar. Cada personaje puede realizar dos acciones durante el turno de su bando.

Escala

05 cm = 1m	Bocajarro 5
10 cm = 2m	Corto 10
25 cm = 5 m	Medio 15





En todas partes cuecen habas

Hace pocos días, en una revista de wargames norteamericana, leía un artículo en el cual, los editores de wargames, se quejaban de las críticas y ataques que recibían por parte de organizaciones pacifistas o grupos de defensa de los derechos humanos. Estás criticas estaban aumentando en los últimos años y, una de las causas, era la mayor presencia femenina en posiciones de responsabilidad en instituciones públicas y privadas...

Apaga y vámonos, cuando en nuestro país aún nos queda un largo camino para llegar a una cierta comprensión de la simulación histórica o el miniaturismo, en la meca del juego de guerra hay síntomas preocupantes de marcha atrás.

Las explicaciones del articulista, ya me sonaban mucho más, achacaba esas críticas al desconocimiento de lo que es un wargame y pedía un mayor conocimiento o interés por la historia de la humanidad en todas sus facetas.

CONOCIMIENTO versus IGNORANCIA

En todas las secciones de esta revista, se tratan libros y juegos, que están diabolizados en mayor o menor medida por la sociedad y, en especial, por la prensa. ¿Qué hay pánico en Sevilla? El rol lo provoca ¿Qué muere una joven a manos de otra? El rol es la causa ¿Qué te gustan los wargames? Eres un militarista. Lamento informar a los más jóvenes, que la edad no soluciona esto y, a los 40, os seguirán mirando mal si decís que jugáis a rol. Pero que nadie piense que estamos solos o que estamos libres de prejuicios o de caer en comportamientos ignorantes. Podemos encerrarnos en nuestra torre de marfil y cabrearnos ante ciertas noticias, pero entre nosotros, perennes sufridores de la ignorancia social, también campa ésta a sus anchas, porqué en el fondo no es tanto una cuestión de que lo conocemos y nos gusta sino, más bien, de que nos guste conocer. Es una actitud ante la vida, que puede ser abierta, curiosa y sociable o puede ser cerrada, hostil y antisocial. La ignorancia produce miedo, el miedo hostilidad y la hostilidad puede desembocar en violencia. Cuantas veces habré visto, como moderador de juegos por correo, la animadversión de un jugador hacia otro y como el conocimiento (el conocerse) produce una relajación de las tensiones que acaba fácilmente en comprensión o amistad.

Cuando lees que el 60% de la gente que no conoce Cataluña, tiene una mala imagen de los catalanes y que este porcentaje pasa a ser de un 80% positivo cuando ya se ha conocido, te das cuenta que todo tiene su mismo origen. No habría guerras si los gobiernos no inculcaran el odio contra el enemigo. El odio nace de la ignorancia y, a veces, está es promovida por gobiernos o instituciones de todo tipo bajo excusas económicas, sociales, raciales o religiosas.

Seamos nosotros también tolerantes

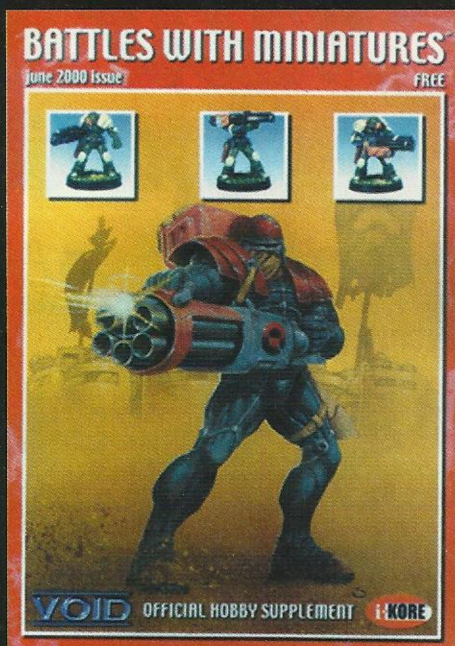
Pero no deja de ser curioso que, pese a conocer el truco y la solución, muchos de nosotros no seamos capaces de aplicarlo. Nos podemos plantear una partida multijugador, una de rol o un wargame de muchas maneras y, sin embargo, muchas veces ponemos en juego nuestro prestigio, nuestra imagen y acabamos comportándonos como ignorantes, como esos a quienes culpabilizamos de nuestra mala imagen. Pocos son los deseados, pocos son aquellos con quién no dudaríamos en jugar a cualquier cosa y sin embargo que envidia nos causan.

La tolerancia y respeto para con los compañeros de partida, o los árbitros, nos abrirá un sinfín de nuevas puertas y experiencias. El berrinche, el sabotaje, la burla o la trampa, nos cierran puertas y nos aíslan. Qué bien que me suenan las frases: "Perdí porqué él jugó mejor", "Ha sido un placer jugar contigo, he aprendido mucho", "Hace tiempo que no gano, pero me divierto un montón", cuanta frescura que desprenden y como ayudan a jugar.

La actitud frente al juego, es un espejo de la actitud frente a la vida. No pidamos a los que no juegan que tengan una actitud tolerante, si nosotros no sabemos tenerla. Puede que existan los milagros, pero este sería demasiado grande.

Joan Parés





millennium

your resource for games

juegos de rol, tablero, cartas y miniaturas

consigue nuestro catálogo en

www.millennium.esatt.com

sólo venta a tiendas especializadas

VOID
El juego que revolucionará
el mundo de las miniaturas
ahora disponible a través de
MILLENNIUM

MILLENNIUM ESPAÑA
General Polavieja 19 1º 41004 Sevilla
Tlf: 954 293 688 - Fax: 954 293 689
MILLENNIUM FRANCE
93, rue Dominique Clos 31300 Toulouse

El Viejo Tercio

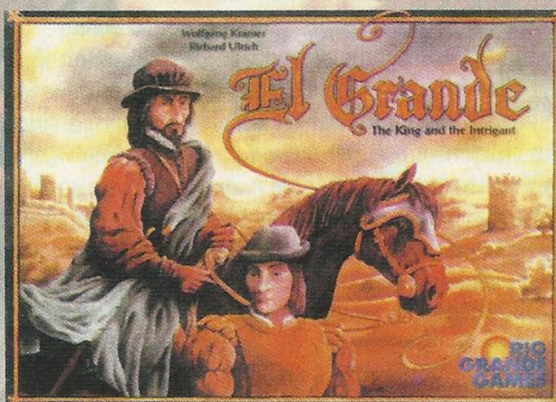
Distribución de juegos, libros, reglamentos, miniaturas...

INTERCOMIC
DISTRIBUCIONES

EL VIEJO TERCIO, S.L.
C/ Antonio Ulloa, 36
28011, Madrid

quijanotercio@retemail.es
http://ElViejoTercio.tripop.com

Rio Grande Games
Pandora (Lider)
Ludopress (Alea)
Clash of Arms
Tilsit Editions
The Gamers
Decision Games
Games Research / Design
Australian Design Group
Critical Hit
Moments in History
Simtac



Operational Studies Group
XTR/ Command
GMT Games
Azure Wish Editions
Avalanche Press
Silly Space Corporation
Libros militares de Osprey
Emperor´s Press
Columbia Games
One Small Step
Fantasy Flight Games

EH GRUMETE ¿QUÉ DIABLOS ES? 7º Mar



¿Qué es 7º Mar?

7º Mar es el último bombazo de John Wick, el creador de La Leyenda de los Cinco Anillos. Además 7º Mar es un gran juego de cartas, y será un juego de ordenador y un juego de miniaturas. Todos ellos ambientados en Théa.

¿Y qué es Théa?

Así como Rokugán es el Asia fantástica, Théa es la Europa fantástica. Théa se divide en 7 países: Castilla, la España de la Inquisición; Avalón, las Inglaterra e Irlanda Faéricas; Eisen, Alemania protestante y violenta; Montaigne, la Francia cortesana; Vodacce, la Italia traicionera y comerciante; Ussura, la Rusia de los Zares y Vendel, una mezcla entre Vikingos y comerciantes nórdicos en guerra civil. Además de estos países, existen dos lejanos imperios sólo insinuados. El imperio de la luna creciente y el imperio de Cathay...

¿Y la ambientación?

En Théa encontrarás intrigas palaciegas, salvajes piratas, enormes batallas, antigua magia, valientes exploradores, arcanos artefactos, hábiles espadachines, malignos villanos, nobles héroes, secretas sociedades, países en guerra, grandes misterios, temibles espías y amor verdadero.
¿Te gusta *La Princesa Prometida*? Este es tu juego.
¿Te gustan las películas de mosqueteros? 7º Mar te gustará.
¿Lees a Dumas, o a Perez-Reverte? De verdad, prueba este juego.



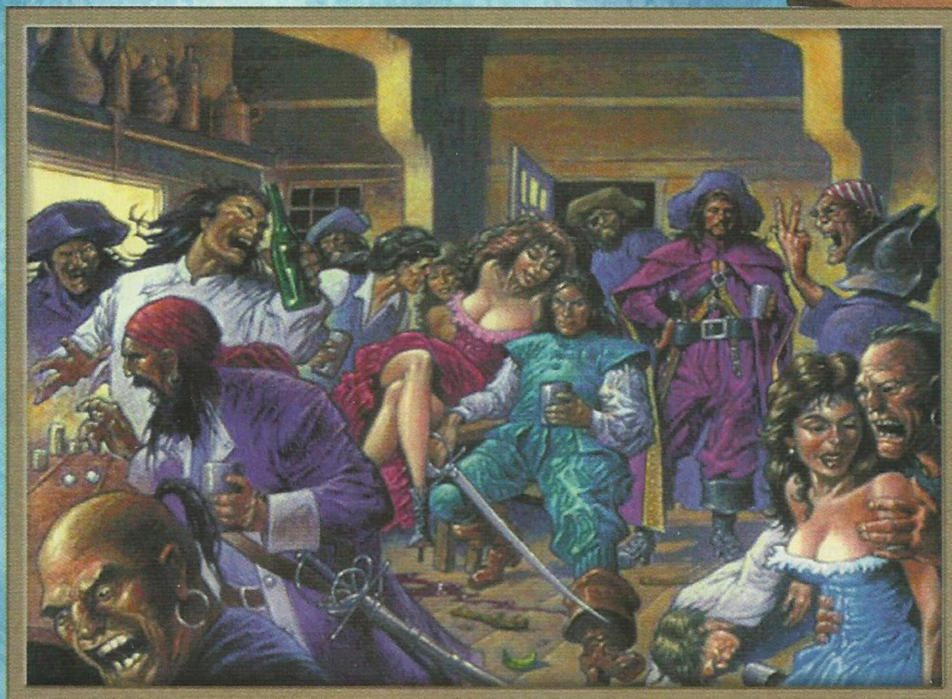
¿Y la época?

Huyendo de lo típico, John Wick nos regala una Europa fantástica no medieval. Y esto es uno de los rasgos curiosos de 7º Mar. No esta ambientado en una época concreta sino en un amplio periodo histórico. ¿Qué importa la verosimilitud histórica? Lo que importa es la emoción, la historia y la ambientación.

¿Qué personajes hay?

La creación del personaje es muy sencilla y completa. Cada jugador elige una nacionalidad y reparte 100 puntos entre características, habilidades, trasfondos, ventajas, arcanos, escuelas de magia y escuelas de esgrima.
Las características son Músculo, Maña, Brío, Ingenio y Donaire, siendo los pilares del personaje.
Las habilidades se dividen en habilidades civiles y marciales. Y estas se dividen en mañas básicas y mañas avanzadas.
Por ejemplo, la habilidad civil de Cortesano se divide en las mañas básicas de bailar, etiqueta, moda y oratoria. Además tiene las mañas avanzadas de diplomacia, jugar, leer labios, política, intriga, sinceridad y rumores.
Los trasfondos son, por ejemplo, amor perdido, miedo, derrotado, némesis, o vendetta (¡tu mataste a mi padre, prepárate a morir!). Y por ellos pagas puntos. Si, pagas puntos. ¡Este tipo de cosas dan vidilla a un personaje!
Ejemplos de ventajas son zurdo (¡tampoco soy zurdo!), idiomas, bebedor, noble, educación castellana, militar, herencia, universitario...
Además también puedes comprar la pertenencia a una de las sociedades secretas de Théa, como, los nobles Rosacruces, los Vagabundos , o las retorocidas Hijas de Sophia.
Los arcanos son la carta del tarot que vela por el personaje. Puede ser favorable o invertida. Si es favorable, se llama ventaja. Si está invertida se llama hubris. La ventaja la activa el jugador gastando dados de drama y la hubris la activa el narrador. Así, si eres Altruista, puedes gastar un dado de drama para repetir una tirada si estás ayudando a alguien. Por el contrario, si eres orgulloso el narrador puede gastar un dado de drama para que rechaces el auxilio de alguien...

Tenemos a la Inquisición española, a Napoleón, a los príncipes italianos del renacimiento, a una Artúrica reina de Inglaterra, a las hadas, a los vikingos, al Rey sol, a los mosqueteros, a los anarquistas...



Bueno, ¿Y la magia?

La magia es cosa de nobles. Sólo los nobles pueden tener magia. Por ello, si compras magia (40 o 20 pts) la ventaja de noble te cuesta más barata. Además, la magia es algo muy atado a la tierra. Por ello cada país tiene su magia propia. En Vendel los nórdicos usan las runas, las brujas italianas manejan el destino, los pérfidos franceses abren portales con sangre; y en Avalón, las hadas prestan su glamour a los humanos. Hay dos países sin magia, Castilla y Eisen, ambas extinguidas por la Inquisición...



¿Y qué son las escuelas de esgrima?

Bueno, al igual que cada país tiene una magia propia, también tiene escuelas de esgrima propias. Por 25 pts puedes ser un esgrimista de Aldana, Valroux, Leegstra, Eisenfaust, Ambrogia o Donovan. Ussura no tiene escuelas propias, pero puedes comprar una de otro país por 10 puntos más. Cada escuela tiene su propio estilo, su debilidad, sus técnicas, sus rangos y sus niveles de maestría. Esto hace de los espadachines personajes muy atractivos de llevar.



Pero seguro que el sistema es un asco...

El sistema de dados es el de la Leyenda de los Cinco Anillos. Esto es, tiras tantos dados de 10 como tu característica más tu habilidad. Guardas el resultado de tantos dados como tu característica. Los dados con 10 se repiten y suman. Consigues la tirada si llegas a la dificultad planteada por el narrador o las características del oponente. Puedes aumentar la dificultad de la tirada en 5 para obtener efectos más espectaculares, ya sea en daño, en localización o en puro y simple éxito. Un sistema innovador es el de los dados de drama. Los dados de drama son dados extra que se dan por interpretación, y que sirven para casi todo. ¿Fallas una tirada? Echa un dado de drama. ¿Quieres activar una virtud? Gasta un dado de drama.



Pero ¡cuidado! Cuando gastas un dado de drama este pasa al narrador para que lo utilice...
Además, los dados de drama no usados al final de la partida se convierten en puntos de experiencia. Así, puedes lograr las mayores fantasmadas, y si interpretas bien, no sólo tienes más experiencia, ¡sino que puedes realizar mayores hazañas!.
El sistema de daño esta hecho para reflejar la épica del juego. Es dificilísimo que un personaje muera. Después de todo ¡son héroes!.
Aun así los combates son emocionantes, vivos, espectaculares y sobre todo divertidos. Cuando es difícil morir, los jugadores se arriesgan más, dando más epicidad al juego. ¿Quiere decir esto que los villanos no mueren tampoco? Pues no. Pero después de todo, los personajes son héroes, y los héroes no matan. Si realizan ese vil acto, perderán reputación y, al final, la ficha de personaje.

Trimegisto



Título	7º Mar
Autor	John Wick
Ilustraciones	Varios autores
Edita	La Factoría de Ideas
Nº de Pág.	Variable
P.V.P.	4.250 ptas. c/u.
Valoración	7

7º Mar

La Vida en la M

En un mundo de aventureros, ladronzuelos, piratas y buc
temprano se acaba por poner los pies en cubierta. Si no
un pato mareado, te aconsejo que le eches un vistazo a e
Aquí encontrarás todo lo necesario para moverte como
pez en el agua.

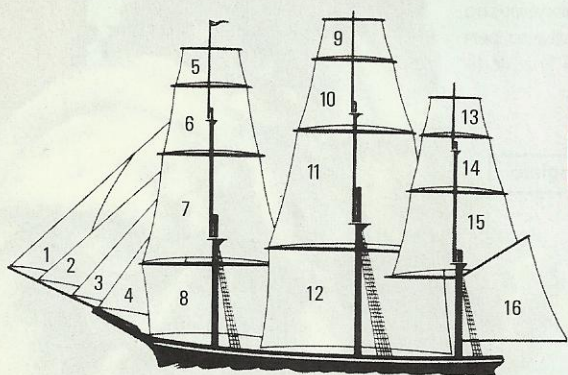


Las Velas

1- petifoque
2- foque
3- fofoque
4- contrafoque
5- sobrejuanete de proa
6- juanete de proa
7- velacho
8- trinquete
9- sobrejuanete mayor
10- juanete mayor
11- gavia
12- vela mayor
13- obreperico
14- perico
15- sobremesana
16- cangrena

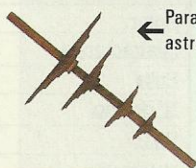
Los Cañones

¡Ojo!, no confundir con los obuses. Los primeros eran utilizados en el combate naval. Los segundos se usaban como piezas de artillería para batir plazas.



Los Objetos

Estos curiosos artefactos eran muy apreciados por cualquier marinero, ya que sin ellos estarás perdido en alta mar.



← Para observar la altura de los astros, debes utilizar la ***Ballestilla.***

Reloj de arena → ¿Cuánto dura mi guardia? Útil para calcular cortos períodos de tiempo.





← ***Brújula.*** Norte, sur, este, oeste. ¿Hacia dónde esta Poniente?

Utilizando el ***Nocturlabio,*** → podrás averiguar las horas nocturas. Cuidado, sólo funciona con algunas estrellas.

Mar

aneros, tarde o
uieres parecer
sta ayuda.

Las Partes

trinca-1
trinquete-2
palo mayor-3
palo de mesana-4
cubierta de proa-5
cubierta de popa-6
bauprés-7
botalón de foque-8
cabestrante-9
escotilla principal-10
cubierta-11-12
proa-13
popa-14
babor-15
estribor-16
botavara-17
obenque del petifoque-18
obenque del gran foque-19

Las Embarcaciones

Principales embarcaciones que dominaron los mares durante el siglo XVII:
Bergantín: de dos palos, embarcación de pequeño calado y armamento (10-20 cañones), usada principalmente para fines militares menores.
Jabeque: de tres palos (velas latinas) y perfil muy fino. Armado con 28 cañones. Eran utilizados principalmente para combatir la pirateria costera.
Fragatas: de tres palos. Disponían de una media de 30-40 cañones, 200-300 hombres. Normalmente podían cargar una pequeña tropa de soldados listos para el abordaje. Sus fines estaban dedicados casi exclusivamente a la exploración, escolta y ataque a los pequeños navíos comerciantes de las fuerzas enemigas (vamos, hacer de corsario).
Navío de línea: de tres palos. Estas eran grandes embarcaciones de 80-130 cañones. Normalmente llevaban una tripulación de 400-500 hombres, más una aceptable cantidad de marinos. Se usaban principalmente en las guerras.



Aparte de su obvia función, el ***catalejo*** también era utilizado como símbolo de poder.

Sextante
Al igual que el Cuadrantre y el Octante, era utilizado para medir la altura de las estrellas.

7º Mar

La isla de

Me complazco en presentarles una pequeña narración acaecida hace mucho tiempo, en una lejana y curiosa isla de Théa (o del caribe), bautizada como "La isla de los demonios".
Como podéis suponer, dicha leyenda narra las aventuras de un veterano marino que, en su afán de descubrir desconocidas civilizaciones, se vio sumido en aventuras que muchas veces costaron la vida de muchos aguerridos marineros.

El joven, pero experto marinero, se adentró lentamente en la estancia y con el ánimo alterado y voz firme, lanzó unas palabras de enfado y duda a su estimado maestro y protector.
«Me gustaría que me dijéseis, teniendo en cuenta la fuerte amistad que nos ha unido a lo largo de todo este tiempo, si lo que en vuestras memorias narráis es, o ha sido, un hecho real, digno de ser transmitido de generación a generación, o si, por el contrario, todo esto ha sido fruto de vuestra enfermiza imaginación.»
Se reclinó suavemente sobre su peludo butacón y, suspirando a los cielos, intentó encontrar una respuesta lo menos desagradable posible.
«Mire usted joven e inquieto amigo. Aunque me veáis viejo y cansado, tened en cuenta que palabras como las vuestras, han sido las últimas pronunciadas por caballeros mucho más valerosos y famosos que usted.
Como podéis intuir, la promesa que realicé a vuestro padre en su lecho de muerte, me une en cierta manera, a su alma y, por tanto a usted, joven amigo, como a un hijo. De todos modos, no creo que a vuestro padre le importase que os diera una reprimenda por su descarada osadía.»
Los ánimos del joven caballero se sumieron en la misma oscuridad que su padre le infundiera años atrás. Sus palabras se le clavaron en las sienes como dagas ardientes y, tragando saliva, intentó remediar el entuerto.
«No pretendía decir más de lo que mis palabras han dicho. Tened en cuenta que la gente cuenta cosas espantosas sobre usted y creo que, como padre que decís que sois mío, tengo todo el derecho del mundo a saber si lo que los rumores transmiten sobre usted son ciertos, o por si el contrario son fruto de una fama alterada.»
Volvió a adoptar su posición original y girando su butacón hacia el joven caballero, de un golpe certero le marcó la cara, sin herirle, y colocó el filo de su sable en la nuez.
«Muerto sois en vida en este momento, y, como dueño de vuestro cuerpo y alma que soy, tendréis el privilegio de dilucidar si lo que ahora os cuento es cierto o como vos decís fruto de mi enfermiza imaginación.»

«Imagina el lugar más aterrador del mundo»...

Cuando tengas la imagen en tu cabeza, intenta pensar en algo todavía peor.
Cuando lo hayas conseguido entonces borra lo que hayas creado y piensa en algo todavía peor.
Así hasta los confines del mundo y vuelta a empezar.
Jamás en nuestras aventureras vidas habíamos visto algo que ni tan siquiera se pudiese comparar a lo que llegamos a presenciar ese día.
Habíamos estado viajando varias semanas por los mares del trópico. No teníamos un destino fijo y ni tan siquiera queríamos llegar a alguna civilización hasta agotar nuestras reservas de alimento y ron. Llámalo como quieras, pero nuestro afán en la búsqueda de algún paraíso oculto entre tanta isla, nos había cegado de tal manera,que tanto nos daba morir de hambre o de sed.
Los mares parecían extrañamente tranquilos para lo que nos habían narrado sobre aquella zona. El cielo, sereno como nunca, nos hacía dudar de sus intenciones, como siempre.
El mar parecía que nos meciera suavemente, como si fuéramos unos niños que están a punto de dormir, y el viento nos susurraba en los oídos canciones dulces y hermosas.
Una atmósfera extraña, pero a la vez familiar, nos envolvió a todos lentamente y, poco a poco, nos adentramos, sin saberlo, en una especie de trance.
La gente deambulaba por cubierta, de proa a popa y de babor a estribor, sin saber realmente lo que hacían. Algunos se quedaban adormecidos sobre las estachas, otros parecía que soportaban una embriaguez constante y los quede alguna manera, nos sentíamos menos afectados por el ambiente, percibíamos esta escena, como si estuviéramos presenciando el desfile de unos locos de atar.
Nos reunimos, capitán y oficiales, en mi camarote, y llegamos a la conclusión que algo inexplicable estaba sucediendo y que, de alguna manera, si continuaba esta situación, nos veríamos inmersos en alguna calamidad.
Intentando dilucidar una posible solución a esta locura, nos sorprendió una llamada de alerta.

«¡Rayos y centellas!» «¡Nos adentramos en un banco de niebla!»

Ante el aviso de un inminente problema, actuamos velozmente. Arriamos velas, soltamos ancla, y detuvimos el navío y cualquier actividad.
Una espesa niebla, como nunca habíamos visto, nos envolvió. Casi éramos incapaces de distinguirnos entre nosotros. En aquel momento, pensé que todo aquello nos llevaría a un destino fatal.
Pero mis temores se disiparon cuando llegó el amanecer y comprobamos incrédulos que nos hallábamos en el umbral de un fatal arrecife de corales. Más allá de este, se erigía imponente una desconocida y gigantesca isla.
Estudiamos nuestras cartas de navegación, y comprobamos que nos hallábamos en un lugar desconocido para el hombre. Una inmensa emoción se apoderó de nuestros sentidos, al pensar que habíamos llegado a nuestro destino final. Lo que se mostraba ante nosotros, era lo que habíamos anhelado durante todo este viaje. Una isla donde el hombre jamás hubiera puesto el pie.
Después de mucho divagar sobre las posibilidades que se nos presentaban, decidimos, casi por unanimidad, empezar la exploración de la isla.
El maestro se levantó de su mullido asiento y sirvió en enormes copas un coñac que quizás fuera este un buen momento de estrenar. Sin mirar a su discípulo, volvió a reposar su cansado cuerpo y mirando a un hermoso cuadro de motivo marino prosiguió con la narración.
Formamos un grupo de exploración para la ocasión.
Entre ellos me encontraba yo, dos de mis más fieles oficiales, y un nutrido grupo de aguerridos y sanguinarios marineros.
Atrás dejamos un cuerpo de guardia al resguardo del navío.
Si por alguna circunstancia sucediera algo fuera de lo común, estos se encargarían de ir en nuestra busca. Para ello portábamos palomas mensajeras dispuestas a ser las portadoras de nuestras nuevas.
Arriamos dos botes. Uno cargado de provisiones y armas, y el otro encargado de transportarnos hacia nuestro destino.
Por lo que pudimos apreciar, la extensa barrera de coral cercaba en su totalidad la isla. Bordeándola, pudimos hallar una entrada casi en el otro extremo de esta, con lo que perdimos de vista la situación del buque.
No me agradaba que, de entrada, estuviéramos incomunicados y al amparo de nuestra suerte, pero era la única manera de adentrarnos en aquel lugar.
De todas maneras, la moral del grupo era alta, y eso les hacía temerarios ante cualquier peligro, predispuestos a caer en cualquier desgracia.
Por momentos dudé de nuestras intenciones, pero al reflejarme en el filo de mi sable, me di cuenta que tenían suerte de tener un capitán como yo, y, de la misma manera, me di gracias de ser yo y no otra persona la que me acompañara a mí mismo.
Al rodear la isla, su superficie parecía muy escarpada y casi imposible el intentar desembarcar. Las aguas que la rodeaban no rompían con fuerza en los acantilados y casi nos encontrábamos en una calma chicha muy poco normal para lo que normalmente nos habíamos encontrado tiempo atrás.
Extrañamente encontramos una obertura en la ba-

los demonios

rrera que nos separaba de nuestra experiencia, la cual desembocaba en una playa arenosa.
A partir de entonces, todos mis temores empezaron a tomar forma.
El sol se alzaba en su máxima plenitud cuando pisamos la ansiada tierra. La calor era a estas alturas insoportable, con lo que más de uno de nosotros y después de una larga travesía, se remojó entre suspiros en las refrescantes aguas de la costa.

Entonces, una voz de alarma...

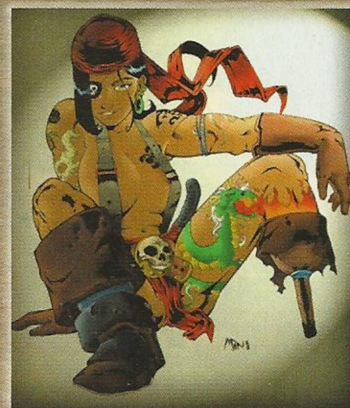
Alguien de los marineros extrajo de entre la arena y con la ayuda de los otros una estatua de roca. Era del tamaño de un hombre. De cuello hacia abajo representaba un cuerpo humano normal y corriente, pero su cabeza era parecida a la de los cangrejos. Permanecimos por unos instantes absortos ante tal descubrimiento. No por la extrañeza del mismo, sino por la posibilidad de que en la isla hubieran vida inteligente.
Posamos la estatua de pie sobre la arena, y uno de mis oficiales se percató de que donde hubieran de estar las manos del ser, habían pinzas semblantes a las de un crustáceo.
¡Por todos los monstruos marinos!, qué clase de seres vivían en esta isla. ¿Acaso habíamos pisado tierra maldita, o por el contrario estábamos a punto de descubrir a una nueva raza escondida durante todos estos años? Miles de preguntas llegaron a mi cabeza como surgidas de la nada, y como a todos los demás, una inquietante sensación me invadió.
Mientras divagábamos por los alrededores intentando encontrar señales de vida, un espectáculo fuera de lo común inundó prácticamente toda la cala. Miles de diminutos cangrejos formaron una inmensa alfombra de color rojizo.
Inundaron todo el bote, y derribaron la estatua hasta cubrirla por completo.
Fue entonces cuando decidí que nos adentráramos en la espesura en busca de los acantilados que mostraran la situación exacta de nuestro buque. Bordeamos una pequeña zona de la isla, y al anochecer llegamos a un acantilado lo suficientemente elevado como para divisar nuestra bandera.
Encendimos algunas linternas para marcar nuestra situación, e intentamos divisar luces en el mar.
Fue inútil, quizás una niebla semblante a la de la noche anterior sepultaba nuestro navío. O quizás algo terrible les había sucedido a nuestros compañeros. Nadie de los que nos encontrábamos allí encontró una explicación a lo acaecido en la cala. Parecía como si hubieran intentado barrarnos la salida.
Durante aquella noche, aunque ninguno de nosotros pudimos dormir por lo inesperado de la situación, se hicieron turnos de guardia. Antes de recostarnos en el mullido suelo, nos reunimos los oficiales y yo para discutir sobre lo acaecido y para intentar preparar un plan de acción teniendo en cuenta todas las posibles circunstancias.
Muchas fueron las teorías que se vertieron sobre este tema, pero ninguna de ellas podía explicar de una forma razonable lo acontecido.
Amaneció como de costumbre, y lo inesperado se produjo. Allí donde debiera estar nuestro navío, no había más que océano.
Un oleaje lento rompía en la muralla de coral. No habían signos de vida, ni restos de un posible naufragio.
Una pequeña sensación de inquietud se adueñó lentamente de todos nosotros. Algunos de mis hombres corrieron a subirse a los árboles más altos e intentar divisar más allá de donde nuestra situación nos permitía ver, pero fue del todo inútil.
Después de divagar varios minutos, decidí empezar la búsqueda de algo, no sabía el qué, pero dadas las circunstancias era lo único que se me ocurrió.
Durante el primer día, intentamos recorrer todo el diámetro de la isla, pero la espesura de la jungla hacía el intento complicado.
Creo recordar que hubo un pequeño percance durante este trayecto. Mientras uno de los marineros escalaba una pequeña roca cercana a un acantilado, fue atacado por unos enfurecidos y descontrolados cangrejos semejantes a los que sepultaron nuestro bote en la cala. Surgieron de entre las rocas, saltando sobre el cuerpo del pobre hombre, cortando su piel y produciéndole heridas dolorosas. Creo recordar que, cuando pudimos rescatarlo, se encontraba todavía con vida, pero su cuerpo se retorcía entre espasmos de dolor. Era como si los diminutos seres le hubieran inyectado alguna especie de veneno mortal. A las pocas horas y sin saber lo que hacer, murió. Los restos de los cangrejos que pudimos recuperar eran normales y corrientes, no había nada en ellos que los hiciera temibles, pero el espectáculo con el cual nos deleitaron les hicieron espeluznantes.
Fue entonces cuando descubrimos que estos seres nos perseguían allí donde íbamos. Se movían rápidamente por los troncos y las copas de los árboles. Nos sentíamos vigilados.
Un incontrolable nerviosismo nos invadió a todos. La marinería empezó a culparnos de lo que estaba sucediendo e incluso nos amenazó con segar nuestras vidas si no encontrábamos una solución a este problema. Así como ellos pidieron, encontré una buena solución. Agarré a uno de los cabecillas de la rebelión y lo lancé acantilado abajo. Entonces los miré fijamente a los ojos y les propuse seguir con la solución al problema expuesto.
Rápidamente calmaron sus nervios y se sometieron a mi mandato. Fue una solución arriesgada, y no supe si realmente iba a surgir efecto, pero como pude comprobar todo volvió a la normalidad.
Seguimos con la exploración.
Era extraño, pero aparte de los cangrejos antes mencionados, no encontramos otros seres vivos que habitaran en este lugar. La respuesta nos fue desvelada cuando nos adentramos en el corazón del peligro. Cientos de esqueletos de diversos seres se esparcían por los suelos de la selva. Aves, mamíferos y otros crustáceos eran el alimento de los simpáticos cangrejitos; y quizás seres humanos... Y así fue, joven amigo, hallamos a varias horas de camino un poblado, totalmente arrasado y repleto de esqueletos de seres humanos. Hombres, mujeres y niños devorados por los demonios de los mares.

Un espectáculo dantesco.

De entre los restos, encontramos a uno de ellos semi-devorado y putrefacto. Algunos de los demonios se revolvían entre los intestinos del ser, mientras otros anidaban en las cuencas de los ojos, aún llenas.
Parecía que la locura se adueñaría de nosotros de un momento a otro, pero, joven amigo, lo que sucedió después es un tema que quizá, en otro momento te revele. Ahora tengo asuntos más importantes que atender.

Te presentamos en esta ocasión un relato típico de piratas. Ya tienes una sencilla forma de poner en antecedentes a tus jugadores. Facilmente, lo podrás trasladar a cualquier sistema de juego.

Jose Manuel Hernández Martínez



Presentación del Diablo II



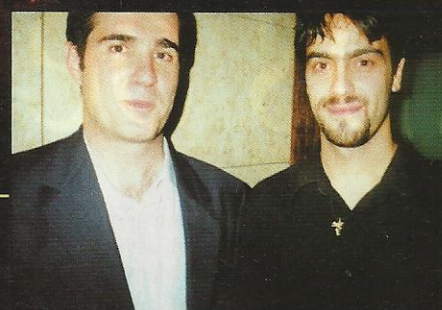


Recibimos una grata sorpresa aquí, en la redacción de Líder, cuando, al abrir el correo, nos encontramos una invitación para asistir a la presentación de uno de los juegos más esperados del año, *Diablo II*. Efectuada en un local de Madrid y unos decorados muy bien conseguidos, con una entrada muy medieval y donde un Vagabundo de cartón nos recibía con su túnica. Pasando por una alfombra roja, al más puro estilo Hollywood, nos adentramos en el local. Todo hecho a base de piedra, con las camareras y los camareros disfrazados de guerreras o frailes. Todos los medios de comunicación relacionados con el tema estaban allí. De pronto empieza a salir humo de todas partes y la intro del *Diablo II* empieza a proyectarse en la pantalla que había preparada para tal efecto. Sale una azafata muy mona, vestida de negro y empieza a dar la bienvenida a todos. Presenta al director de *Havas Interactive* y después del discurso, nos anuncia que ha caído sobre nosotros una gran maldición y que han traído a alguien para eliminarla. Vuelve ha salir humo y, de pronto (una de las imágenes más bucólicas que he visto), comienza a sonar la banda sonora de *Drácula* y aparece de detrás de la pantalla... ¡el padre Apeles! Empieza a chapurrear en latín una letanía y, después, da su discurso de presentación del *Diablo*. Echo esto da paso al acróbata que, con una brillante bola de rojos destellos, hacia malabarismos y también nos demostró su buen hacer con el Diávolo. Después aparecieron los bailarines, emulando a los personajes del juego. Bailaron francamente muy bien y hicieron una buena coreografía. Las bailarinas se movían como querían y, realmente, a uno se le caía la baba. La cosa se calmó y, como buenos reporteros, estábamos dispuestos a hacer preguntas comprometedoras.

Fabián Vázquez

Fotografías: Iván Cañizares





Luis Fajardo: Relaciones Públicas de *Havas Interactive*

Líder: ¿Qué representa actualmente *Diablo II* en el mundo de los videojuegos? ¿Se ha mantenido la sustancia del rol, o el arcade se ha acabado imponiendo?

L. Fajardo: Diablo II, tiene componentes de rol, aventura, y arcade, no es rol puro, si no un poco la mezcla de todo, pero los jugadores de rol van a estar encantados.

L: ¿Entonces saldrá a la venta el día 28 de Junio?

LF: Al final, por problemas técnicos, estará en las tiendas el día 30, esperamos que los seguidores del juego sepan entenderlo.

L: ¿Algún proyecto mas relacionado con el rol?

LF: Arcannun, es un juego que saldrá para Navidades y se espera mucho de él.



Junto a stas líneas se puede observar a uno de los actores que amenizaron la presentación de Diablo II, marcándose una coreografía de lo más espectacular



Paloma García: Product Manager de Blizzard en España.

Líder: La versión americana incluía una versión reducida del juego *AD&D* ¿Cuál es el motivo por el cual no aparece en la española?
Paloma: Por que en Estados Unidos, no es que vayan un poco aparte, es donde tiene *Blizzard* su central y ellos hacen muchas cosas que luego en Europa, no da tiempo ha hacer o no les parece oportuno. Cada cosa que hacemos en Europa debe ser comentada y autorizada por ellos, nosotros lo intentaremos...
L: Cuando se realizo *Diablo II*, *Blizzard* contó con la ayuda de *Wizards of the Coast*.
Para realizar el proyecto ¿Habéis tenido colaboración de su representante en España, *Martínez Roca* a la hora de la traducción del juego?
P: No. Hemos tenido la colaboración de la empresa que traduce todos los productos de *Havas Interactive*.

L: ¿Entonces, podremos encontrar un "únete a la fiesta", aparecida en un famoso juego o algo por el estilo?
P: (risas) Nunca se sabe, puede ser.

L: *Diablo II* ¿Abarca más el rol o es una mezcla de estilos de juegos?
P: Más bien lo segundo, ya que el juego de rol, puro y duro, es muy exclusivo y esto es una forma de alcanzar a más publico y sacar más posibilidades al juego.

L: ¿Tenemos un argumento en *Diablo II* o es meramente como en su primera parte: un calabozo, aquí me meto y aquí me matan?
P: Tiene un argumento, una línea, todo depende del personaje que lleves, de tus acciones, ya que, depende de lo que hagas, puede acabar de diferentes maneras.

L: ¿El termino rol sigue dando miedo o se sigue usando, en la misma medida, para crear la polémica-morbo necesaria?
P: Sigue dando miedo, ahora más (sonrisa). Las compañías no, ellas sacan el juego que creen que tienen que sacar sea de rol, estrategia... Pero ahora, los temas que están sacando en la prensa, dan muchísimo más miedo.

L: ¿Por qué nuestros lectores deberían comprar el *Diablo II*?
P: Porque es un juego apasionante, por sus muchas posibilidades de juego y, lo que he comprobado yo misma, es que todo el que juega se engancha, ya que tiene un gran poder de adicción.

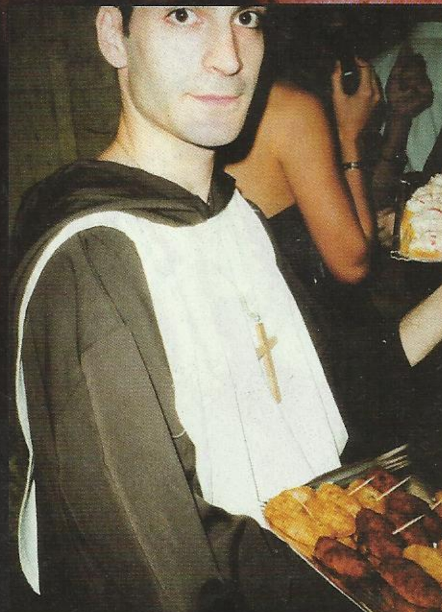
Hounaida Fliss: Product Manager de *Sierra* en España

Líder: ¿Qué aporta *Ground Control* a los juegos de estrategia?
Hounaida: Nosotros no lo vemos de estrategia, si no como un juego de táctica en tiempo real, por lo que hemos intentado aprovechar las ventajas de los juegos de acción y las de los juegos de estrategia. Como juego de estrategia, no tendrán que estar horas y horas construyendo bases ni unidades, si no que entraran de inmediato en la estrategia.

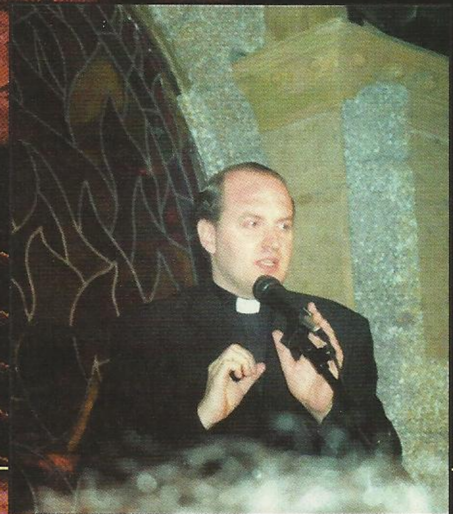
L: ¿Qué tiene preparado Sierra con relación a los juegos de rol?
H: Tenemos varios, el principal es *Arcannum*.
L: ¿Qué nos puedes adelantar de *Arcannum*?
H: Es un juego que se desarrolla durante la Revolución Industrial y lo que intenta es mezclar ciencia con magia y es todo lo que puedo adelantarte.

L: ¿Alguna novedad más?
H: El año que viene sacamos un nuevo juego de estrategia en tiempo real, llamado *Empire Est*, que es de los creadores de *Ages of Empires II*, que van a venir a Sierra.

L: Una despedida
H: Un saludo a todos los lectores de Líder y espero que nuestros juegos os gusten tanto como a nosotros.



He aquí uno de las maravillas de la presentación, comida y bebida gratis.... cómo se enrollaron esta gente



Padre Apeles, Amén...

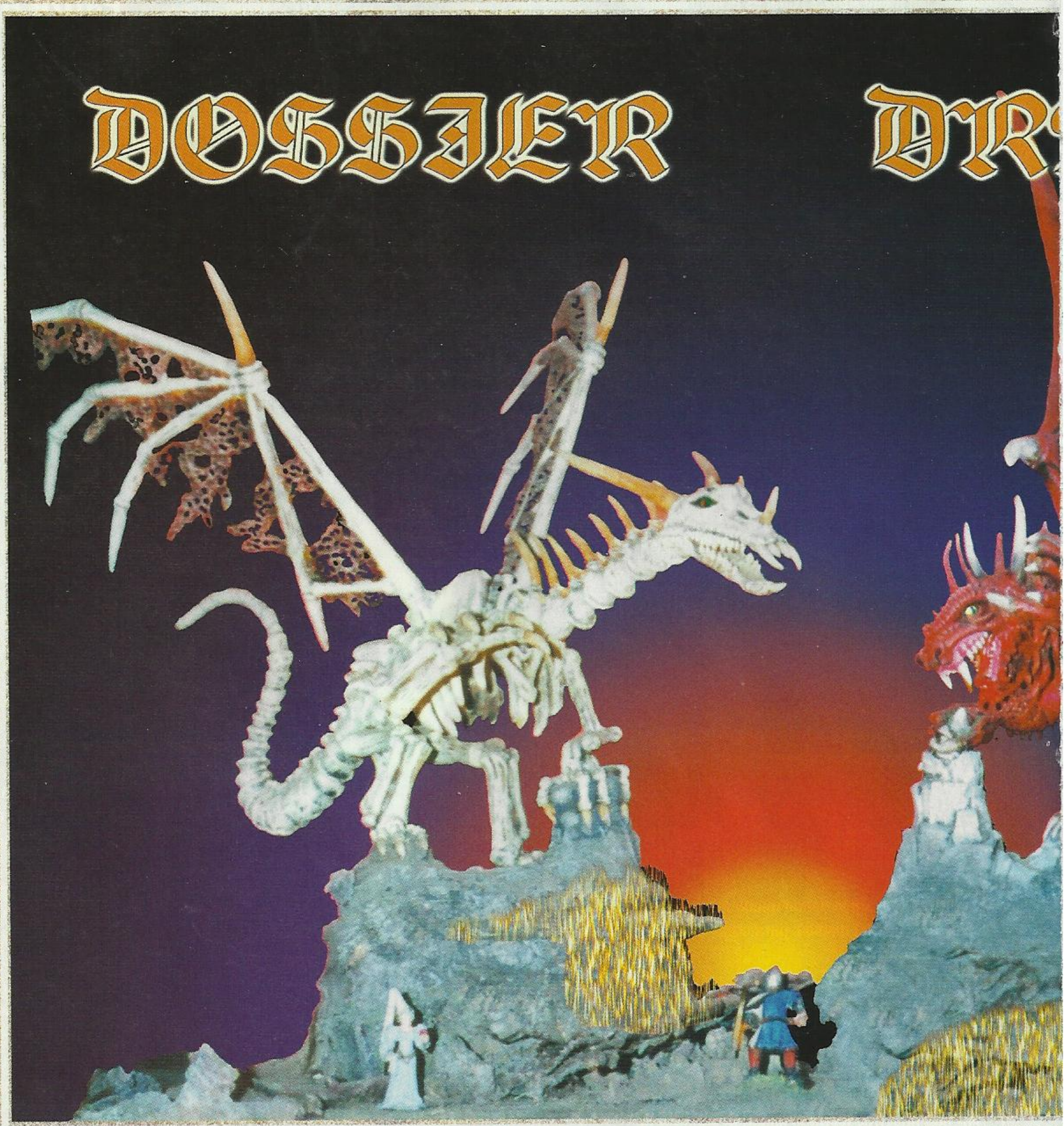
Líder: ¿Cuál es su opinión sobre los juegos de rol?
Apeles: Yo no puedo decir que sea un gran especialista en esto, pero me parece que, como en todas las cosas, hay que distinguir. Hay juegos de rol que han llevado a trágicas consecuencias, que todos conocemos y, en cambio, hay juegos de rol que pueden ser divertidos e incluso educativos. Evidentemente, la finalidad de un juego de rol no es la educación, si no el divertimento.

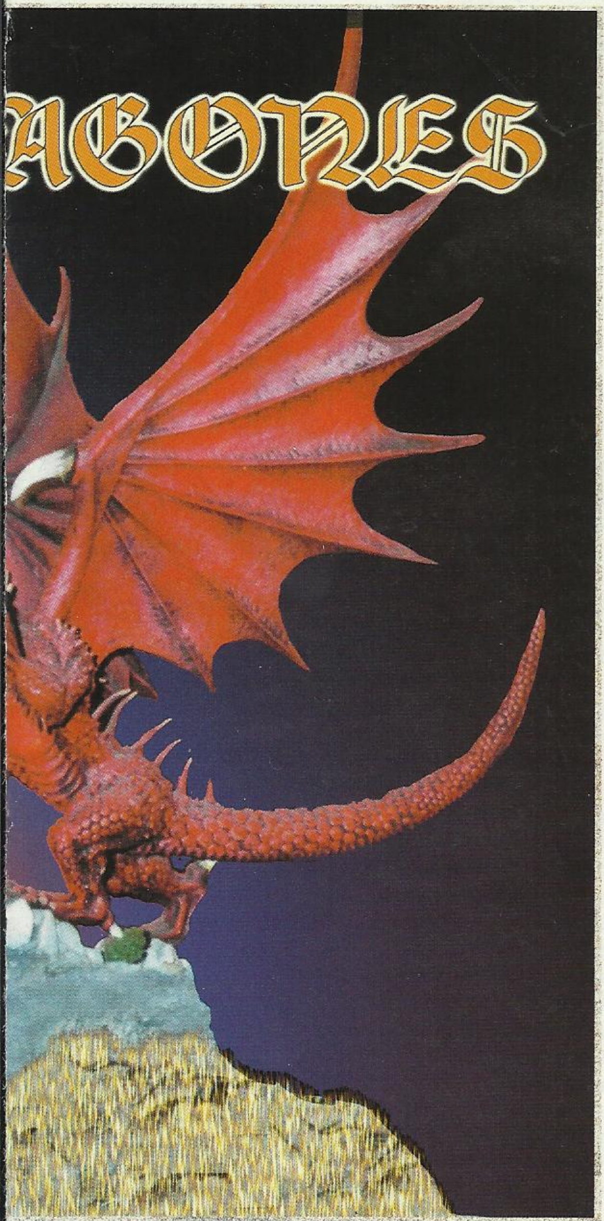
L: Para usted ¿Es peligroso el juego de rol o la persona que lo utiliza?
A: Todas las cosas tienen aspectos positivos y negativos, entonces no se puede englobar o juzgar, como no se puede jugar a un gremio ni a la televisión. Si no hay que mirar cada caso para saber de lo que estas hablando.

L: ¿Piensa que el miedo causado por los juegos de rol a influido mucho en nuestra sociedad?
A: Pues algo claro que ha tenido que influir, ya que los medios de comunicación han hecho alarde de ello con tal de ganar audiencia y eso se puede clasificar de dos maneras: amoral e imparcial o de rigurosidad, que actualmente todo los medios se jactan.

L: Unas últimas palabras para nuestros lectores y para nuestros nuevos lectores sobre su opinión personal acerca de los juegos de rol.
A: Pues yo considero que es como la electricidad, nos permite usar un frigorífico, un microondas, una batidora, etc. Pero también, si alguien pone los dedos en un enchufe, te electrocuta. Es decir, que cualquier cosa se puede utilizar para bien o para mal. Los juegos de rol son lo mismo, si tú los utilizas para lo que sirven, que es para divertir, pues entonces perfecto, pero si los usas para fines contrarios, entonces se pueden dar consecuencias que no gustan a nadie.

En resumen, un lanzamiento esperado y muy adictivo. Os dejo hasta la próxima, cuando consiga desengancharme de un juego que me está quitando el sueño desde hace bastantes noches.


DOSSIER


AGONES

draco, draco

Vade retro, Infernalis Draco!
Virgo Carmelita est in me!
(Fórmula de exorcismo de los Carmelitas Calzados)

Evidentemente, no podría ser de otro modo: Como grandes creadores de criaturas míticas que eran, al Dragón lo inventaron los griegos. También le dieron nombre: *drakó*, aunque preferían llamarlo *dercein*. Así llamaron Hesíodo y Estrabón a las serpientes gigantes que vivían en los confines del mundo, reptiles que poseían en ocasiones rasgos de otros seres: cabeza de caballo, alas laterales de murciélago, garras de águila...

Apolo, ese dios repelente y marcadamente homosexual (por no decir abiertamente maricón), tuvo el dudoso honor de inaugurar la galería de matadragones pasándose por la piedra a la pobre Pitón, la Dragona/serpiente a la que se le rendía culto en Delfos. Convenientemente reeducadas, las sacerdotisas, las *Pitias*, seguirán masticando laurel y farfullando las predicciones sagradas durante toda la antigüedad, eso sí, ya bajo la advocación de Febo Apolo. Robert Graves (en su estudio "*La Diosa Blanca*") señala el hecho como la lucha entre una diosa femenina, terrestre, y un dios macho (aunque sea poco) que "purifica" el culto y somete a las sacerdotisas. La vieja lucha del paso del Matriarcado al Patriarcado... Bien pudiera ser que la serpiente gigante fuera una de las representaciones de la arcaica diosa madre griega, si se tiene en cuenta que Homero describe en la Iliada el escudo de Agamenón con "un dragón tricéfalo de color azul". Por lo menos sospechoso, si tenemos en cuenta que ese mismo Agamenón sobrevivirá a diez años de guerra en Troya para morir ejecutado ritualmente por su mujer, Climmenestra, con un hacha de doble filo... La ejecución que los cultos matrialcales neolíticos reservaban a los jefes-guerreros cuando se les terminaba el tiempo de mandato (no fuera a ser que se lo creyeran demasiado). Por cierto, solían ser ocho años, y hay quien dice que el ajedrez no deja de ser una representación simbólica del asesinato de ese rey...

Perdonen el off topic... ¿Dragones, no? Bien, vuelvo...

Sea como fuere, el *dercein* no era demasiado querido por los héroes griegos de la época clásica. De hecho, si leemos los mitos, parece que masacrarlos fue durante un tiempo deporte olímpico: Herakles, Cadmo, Perseo, todos en algún momento se enfrentaron a algún dragón, normalmente en horas de trabajo del pobre bicho, mientras se curraba el custodiar unas manzanitas de oro, o una princesita, o lo que fuera menester. Que ser guardián era lo suyo, y de ahí su nombre. Pues en griego clásico, *dercein* significa *ver*.

Nuestro querido bicho tuvo mejor suerte con los romanos. Lo llamaron *draco –onem*, tomando su nombre menos utilizado, que seguramente les gustaría más. Lo convirtieron en insignia militar: Un dragón era la enseña de una cohorte (500 hombres, la décima parte de una legión, que, por cierto, usaba como emblema un águila... de nada) Los portadores de las enseñas del dragón recibían el nombre de *draconarius*. El primero de los muchos dragones de dos patas. Luego volveremos sobre eso.

Hasta un tipo normalmente tan serio como Plinio se permitió un par de anécdotas sobre los dragones: Así pues, gracias a él sabemos que en verano al dragón le apetece la sangre del elefante, que es muy fría: Lo ataca, se le enrosca, le clava los dientes, lo mata. Por desgracia, al morir el elefante rueda por tierra, aplastando al Dragón...

¿Qué quieren que les diga? Prefiero una cervecita, a ser posible en jarra helada...

Siempre según Plinio, los dragones, además de inventar el refresco, inventaron el turismo: en



Etiopía cuatro o cinco dragones se ponían de acuerdo para atravesar el Mar Rojo rumbo a Arabia, abrazándose y formando con sus cuerpos... ¡una especie de embarcación que flota! (Y luego dicen que los jugadores de rol tenemos demasiada imaginación)

Pero para los romanos, el dragón también era fuente de remedios entre medicinales y mágicos: sus ojos, secados y batidos con miel, eran linimento eficacísimo contra las pesadillas; con la grasa de su corazón, guardada en la piel de una gacela y atada al brazo con los tendones de un ciervo se creaba un talismán infalible en los litigios judiciales. Un collar de dientes de dragón volvía indulgente al amo y gracioso al rey. Y los ingredientes de una poción que hacía invencible a quien la tomase eran el pelo y la médula del león, la espuma de un caballo ganador en una carrera, las uñas de un perro y, por supuesto, los sesos de un dragón...

Hay constancia que estos remedios se vendían en la Roma de los Césares. No me pregunten a mí sobre la autenticidad de los ingredientes.

Los Bizantinos, herederos de los romanos en muchos aspectos, crearon una simbología propia para el dragón: Lo consideraron símbolo del Caos, de calamidades públicas como la enfermedad o el hambre. Por ello lo representaban alegóricamente, siendo vencido por un centurión. La Civilización venciendo a la Barbarie...

Esta alegoría bizantina tuvo dos herederos directos, iconográficamente hablando: los bárbaros se quedaron con la copla que les interesó, en concreto la idea de que los dragones daban miedo.

Los nórdicos que se iban de viking (léase saqueo y masacre) al sur cuando la cosecha ya estaba recogida pintaban dragones en sus escudos y esculpían cabezas de dragón en las proas de sus naves. Dragones había en los estandartes de Inglaterra, de Gales, de Escocia... Dragones blancos para los sajones, rojos para los bretones y normandos. Valor para los nuestros, terror para nuestros enemigos. Como se dice en el romance de Athis: *Ce sudoient Romains porter / ce nous fait moult à redouter...* (lo que viene a decir, en traducción libre, que si lo usaban los romanos, por algo sería)

El otro alumno aventajado que se aprendió la lección bizantina fue, evidentemente, el cristianismo. Religión masculina (hasta podríamos decir que razonablemente machista), heredera del judaísmo (más machismo todavía), ya habían tenido sus más y sus menos con la Serpiente (¿De nuevo el culto femenino a la tierra?). Y claro, una culebrita no da mucho miedo... Pero un Dra-

gón... es otra cosa. Así que retomaron la imagen del centurión y del dragón, llamaron al centurión San Jorge (o Arcángel San Miguel, lo que haga falta) y al pobre Dragón... pues eso, Lucifer, Satanás, Demonio... La identificación del Dragón con la Bestia del Apocalipsis de San Juan es ya evidente en tiempos de San Agustín: *"... el diablo es león y dragón: león por el ímpetu, dragón por la insidia..."* Los artistas medievales se encargarán de plasmar mil y un dragones en las gárgolas de las catedrales, en los torturados capiteles de los claustros, en los enfermizos Bestiarios, Libros de Horas y Beatos. Reptiles a menudo negros, ya con cola de serpiente, alas de murciélago, garras de león, a veces patas de águila y aguijón de escorpión. Pero no se confíen, que como bestia maligna que es, a veces cambia, y lo vemos con cabeza femenina y larga cabellera (¿otra vez la vieja analogía mal=serpiente=mujer?) Guardián, curiosidad, alegoría, bestia del mal... el último estadio en el que acabó nuestro pobre dragón fue el del mito. Cuando pasa de moda su imagen de bestia infernal, es cada vez menos creíble como criatura posiblemente real. Posiblemente, el último en tratar a los dragones desde un punto de vista científico es Conrad Gesner en su Historia Animalium (mediados siglo XVI).

En Asia, el mito del dragón evolucionó de manera distinta. En China al dragón se le llama Lung, y por lo demás su iconografía es inquietantemente parecida a la occidental: cuerpo de serpiente, alas, grandes garras, cuernos y colmillos... Es un animal muy sabio, relacionado con el cielo y los fenómenos atmosféricos, en especial la lluvia. Se convirtió en el protector del imperio. El trono del emperador era el trono del Dragón; su cara, el Rostro del Dragón. Y cuando moría, se decía que subía al cielo a lomos de un dragón.

Había dragones malvados. A veces, intentaban devorar el sol. Y los campesinos, al ver un eclipse, empezaban a gritar y a hacer ruido para asustar al Dragón malo. Siempre lo conseguían. Menos mal. De todos modos, hasta un niño podría domar un Dragón chino. Solamente hay que apoderarse de la perla que lleva consigo, en la que está todo su poder... Se volverá inofensivo si se la quitan. Muchas tradiciones, sin embargo, dicen que los dragones, astutos ellos, suelen tragársela. Que no es plan de poner las cosas fáciles...

Cualquier texto sobre dragones quedaría cojo si no citara a Borges. El argentino, exquisito fabulador y razonablemente coñón, los describió deliciosamente en su obra "El libro de los Seres Imaginarios" haciendo más referencia al dragón oriental que al occidental, como se verá:

Según Borges, en el dragón hay nueve semblanzas: sus cuernos se parecen a los del ciervo, su cabeza a la del camello, sus ojos a los de un demonio, su cuello al de la serpiente, su vientre al de un molusco, sus escamas a las de un pez, sus garras a las del águila, las plantas de sus pies a las del tigre, y sus orejas a las del buey. Algunos hay que en lugar de orejas tienen cuernos, pero oyen bien, posiblemente a través de éstos. Sus huesos, dientes y saliva tienen virtudes medicinales. Puede ser visible o invisible a voluntad. En la Primavera sube a los cielos, en Otoño se sumerge en el mar. Hay Dragones Celestiales, que llevan en sus lomos los palacios de los dioses; Dragones Divinos, que rigen los vientos y las lluvias; Dragones Terrestres, protectores de arroyos y ríos y Dragones Subterráneos, guardianes de tesoros...

Con todo, como ya se apuntó más atrás, los dragones más peligrosos siempre han sido los de dos patas. Con el nombre de dragón se bautizó al soldado de caballería armado también con arma de fuego. Dragones fueron, por citar un único ejemplo, los protagonistas de las Dragonadas, las persecuciones llevadas a cabo contra los calvinistas franceses durante el reinado de Luis XIV: se arrastró a las gentes por los cabellos hasta los templos católicos, se les colocaron yugos como si fueran bueyes, se derribaron sus templos y se expulsó de Francia a los que, a pesar de todo esto, no se convirtieron...

Y claro, sin "ninguna razón" todo terminó en una sangrienta revuelta. , la rebelión de los camisardos en julio de 1702...

Pero eso es otra historia...

Y la contaremos en otra ocasión.

Ricard Ibáñez

Dungeons & Dragons

Tras un cuarto de siglo de existencia y después de más de diez años de su última revisión, los creadores de AD&D han decidido fijar la que, según ellos, será la versión definitiva del más popular juego de rol de todos los tiempos. Para ello, han decidido prescindir del adjetivo avanzado y presentar el juego con su nombre original, Dungeons & Dragons.

Para esta ocasión, la gente de Wizards of the Coast ha decidido no limitarse a un par de cambios cosméticos y han emprendido una revisión de conceptos bastante profunda. Para que ello no supusiera un enfrentamiento con los centenares de miles de jugadores de este entrañable juego, los avispados editores han montado un extensísimo sistema de *'playtesting'*, que durante más de un año ha estado comprobando las nuevas reglas y sometiéndolas a un exigente control de calidad.

El esqueleto del sistema de juego sigue siendo el mismo. Los personajes se forman a partir de seis características que inicialmente tendrán un valor entre 3 y 18 (tal vez algo más por modificadores raciales). Estos valores, pero, ya no serán fijos, pues cada cuatro niveles se nos dará la oportunidad de aumentar un punto uno de ellos.

Todas las razas que existían en la antigua edición se mantienen en ésta, pero se han eliminado las restricciones de raza a la hora de elegir clase, por lo que ahora cualquiera de las razas puede optar a cualquiera de las profesiones. Esto puede paracer un poco salvaje de momento, pero en realidad la limitación obedecía sólo a un intento de conseguir que la raza humana no quedara infrautilizada por los jugadores. Para evitar esto, los humanos tendrán otro tipo de ventajas (más puntos de experiencia entre ellas). Lo que sí ha experimentado algunos cambios son las clases, ya que se han vuelto a incluir (al parecer por petición del público) dos entrañables tipos de personaje; el bárbaro, que causó sensación cuando apareció en el antiguo *Unearthed Arcana*, y el Monje, que desapareció con la segunda edición.

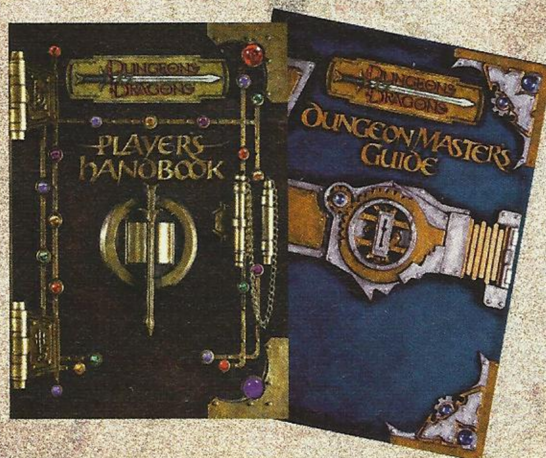
Los cambios más notables que experimenta el juego están en el apartado de habilidades y de habilidades especiales. A D&D siempre se le había echado en cara que tenía un sistema de juego demasiado centrado en el combate y que ni los jugadores ni el máster disponían de una forma de resolver los aspectos no relacionados con la 'violencia'. De este modo, algunos usaban sistemas alternativos, opcionales o caseros, consistentes en hacer tiradas por debajo de una característica que estuviera más o menos vinculada con lo que se intentaba, mientras que otros utilizaban las habilidades secundarias, aunque en realidad estos conocimientos sólo existían para que los personajes tuvieran un poco más de enjundia y a la hora de jugar servían de bien poco.

Para subsanar esto, podríamos decir que por primera vez en su historia, D&D va a disponer de un sistema de juego propiamente dicho. Se trata de un sistema sencillito pero resultón, en el que mediante la tirada de un dado de 20 y la suma de los modificadores pertinentes por característica y/o habilidad tendremos que superar una dificultad determinada por el Máster. El sistema de combate funciona del mismo modo, ya que con la tirada del dado de 20 y la suma de modificadores por fuerza, arma o habilidades especiales tendremos que superar una dificultad que en este caso será la Clase de armadura del adversario.

Sí, amigos, a partir de ahora, la Clase de Armadura cuanto más alta mejor. Evidentemente desaparece el TACO, pero no os preocupeis porque ya no hará falta calcular el numero que necesitaremos para impactar, bastará con saber la clase de armadura del rival y la conversión es muy sencilla; un personaje con Clase de armadura 0 tendrá en la nueva edición CA 20, uno con CA -5 tendrá CA 25 y uno con CA 10, seguirá teniendo CA 10. Lo bueno que tiene este nuevo sistema de juego es que unifica todas las tiradas. A partir de ahora, ya siempre tendremos que sacar tiradas altas con todos los dados, y el dado de 20 se utilizará para muchas más cosas que hasta ahora. La hoja de personaje (que viene incluida por primera vez en el *Manual del jugador*) ayuda a preparar el personaje de forma que todos los modificadores, ya sean por raza, por nivel o por habilidades, nos dan los números que necesitamos saber para cada acción que queramos emprender. Por ello, esta edición es a la vez adecuada para jugadores novatos y para jugadores veteranos.

Como comentábamos, una de las más interesantes aportaciones de esta tercera edición es la de la las 'habilidades especiales'. Se trata de un listado de más de cien acciones de tipo heróico que sirven para darle personalidad y consistencia a nuestro personaje, además de convertirle en un aventurero de verdad. El listado comprende acciones que sirven para hacer cosillas como ganar siempre la iniciativa o disponer de un espectacular ataque en torbellino, pasando por ser capaz de disparar flechas al galope o lanzar hechizos especiales. Inicialmente podremos acceder a algunas de estas habilidades, y cada cierto número de niveles podremos elegir más. Lo mejor, pero, es que muchas de estas habilidades necesitan que cumplamos algunos requisitos previos como tener una puntuación mínima en alguna característica o tener otra de estas habilidades. Por ello, los personajes pueden diseñar-







se su futuro en función de las habilidades a las que quieran tener acceso a corto, medio y largo plazo. Este sistema, similar a algunos otros como el de carreras de *warhammer*, es perfecto para dotar de sentido al desarrollo de los personajes.

El sistema de magia ha sufrido tambien algunos cambios. Se ha creado un nuevo nivel de magia, el de nivel 0, para que los sufridos magos y clérigos puedan tener más posibilidades de versatilidad a niveles bajos. También con esta filosofía, se han 'eliminado' los conjuros de curación de los clérigos, que podrán 'gastar' cualquiera de sus conjuros como un conjuro de curación, el poder del cual vendrá determinado por el del conjuro gastado para la curación. Una novedad muy interesante es que antes de las listas de conjuros figura un índice de consulta rápida en el que puede leerse una descripción en una o dos frases de los efectos del conjuro, muy útil para que los jugadores no acostumbrados a jugar magos, puedan introducirse rápidamente en ellos o para el máster pueda hacerse una idea rápida de cuales de los conjuros del poderoso PNJ de turno va a usar.

Otra novedad de esta tercera edición es que los monstruos y las criaturas con las que nuestros héroes se enfrentarán gozarán de mucha más versatilidad y personalidad que hasta la fecha. Ellos también tendrán habilidades heróicas y su nivel será variable, por lo que podremos enfrentarnos a un héroe trasgo de cuarto nivel, especialista en espada corta y con la habilidad de esquivar, que nos complicará mucho más las cosas de lo habitual. Esta posibilidad de 'editar' los monstruos es un hallazgo interesante que puede brindar muchas posibilidades al juego.

Esta tercera edición, aunque presenta muchos cambios, se editará en el formato tradicional de D&D, es decir, un *Manual del Jugador*, una *Guía del Dungeon Master* y un *Manual de Monstruos*. Los tres libros son a todo color y valdrán unos veinte dólares, un precio increíblemente competitivo, aunque un poco empañado lo elevado del precio del dólar, que de seguir como hasta ahora ocasionará que cada libro salga por casi 4.000 pesetas al cambio.

En fin, esta tercera edición de D&D es una oportunidad inmejorable para que el novato se introduzca en el más clásico y mítico de los juegos de rol que jamás han existido y un deber inexcusable para el seguidor habitual de este entrañable juego.

Josep María Vilanova



Peligro en l

Esta aventura para AD&D está pensada para ser realizada por un grupo de PJs de nivel alto (8-10) y talentos surtidos. Está situada en el mundo de FORGOTTEN REALMS, pero puede ser adaptada a otro lugar modificando algunos aspectos. El núcleo de la aventura está formado por un dungeon con varios brutales encuentros, que se suceden hasta llegar al combate final. Sin embargo, no todo es masacrar, los PJs deberán estrujarse un poco el coco, ya que la aventura en sí parte de un engaño... que, si los PJs no se andan con ojo, puede acabar con ellos.

ANTECEDENTES

Los PJs, un viejo grupo separado de aventureros se han arruinado y han tenido que dejar sus castillos y otras posesiones, para salir de nuevo en busca de aventuras y dinero. El viejo grupo, ha decidido reunirse en la posada de La Boca del Lobo, en el Valle Alto, donde se encontraron por primera vez y desde donde partieron a su primera aventura.

Por supuesto, si los PJs llevan mucho tiempo jugando, puedes pasar totalmente de esta introducción. De todas maneras, tendrás que inventarte algo para que los PJs den con sus huesos en el Valle Alto.

UNA AGRADABLE VELADA

La aventura comienza en el Valle Alto (localidad principal dentro del Valle del mismo nombre) una oscura noche. El poblado consiste en un doble puñado de edificios. Uno de los principales es la posada, La Boca del Lobo, el clásico edificio de dos plantas. En la baja se encuentran la sala común, las cocinas y las habitaciones del personal. La planta alta contiene las habitaciones de los huéspedes. Los PJs comienzan aquí, sentados a una mesa, brindando por el reencuentro y pidiendo a Tymora suerte en sus futuras aventuras.

La posada es la típica de un mundo de fantasía, una descripción con la que el DM debe estar ya bastante familiarizado: la atmósfera es cálida y cargada, una gran chimenea arroja luz y calor por toda la sala, todo está lleno de gente a las mesas y en la barra, gran parte borracha. Se consumen grandes cantidades de alcohol, todo el local está lleno con el ruido de voces alegres, murmullos apagados y brindis ocasionales. El posadero y las camareras no dan a basto. En fin, como ya se ha dicho, una escena típica.

Una camarera atenderá la mesa de los PJs. Estos pueden pedir bebidas, comida y habitaciones. Sin embargo, se verán más interesados en los siguientes puntos:

a). El encapuchado: los PJs podrán observar desde el primer momento que en el rincón más oscuro y alejado del fuego de la posada hay una solitaria figura encapuchada. Está sentado en una mesa y nadie en un radio de tres metros se ha sentado en otras sillas y mesas. Viste una gastada y desgarrada túnica azul oscuro. Su capucha está echada sobre su rostro y las largas y holgadas mangas le cubren las manos, por lo que ni un ápice de su piel puede ser visto. Está inclinado sobre un vaso, de intrincados diseños geométricos, del que no parece beber (control de Int.: nadie en toda la posada tiene un vaso igual).

Si se le pregunta al posadero, éste mirará de reojo al embozado, para luego susurrar a los PJs: «No sé quién es. Nunca le había visto antes en el pueblo, pero me ha pagado 20 monedas de oro, sólo porque le dejé sentarse ahí.»

Los PJs no podrán averiguar nada más, a no ser que alguien se acerque a él. En el espacio de 3 m. en torno a él, la atmósfera no parece tan caldeada. Tan pronto como alguien se aproxime, el encapuchado volverá la cabeza hacia el intruso. El PJ se sentirá atravesado por una penetrante mirada, cuyos ojos, ocultos en la oscuridad de la capucha, no puede ver. «¿Eres aventurero?», será la breve pregunta que formulará. Su voz suena fría y susurrante, de ultratumba, y da escalofríos escucharla por primera vez. Si la respuesta es no, el ser no prestará más atención al PJ. Si la respuesta es afirmativa, el embozado dirá: «Perfecto, trae a tus compañeros, tengo un trabajo que proponeros».

Una vez el grupo esté sentado frente al ser, éste empezará su historia. Con su escalofriante voz, dirá: «No os haré perder mucho tiempo, iré directamente al grano. Necesito fuertes espadas y poderosos conjuros para un arriesgado trabajo. Quiero que encontréis algo para mí; se trata de una gema de indescriptible belleza. Está tallada en forma de prisma, tiene 30 cm. de alto y es de color blanco adamantino. Se encuentra en las montañas, en la guarida de un dragón rojo. Si aceptáis os diré donde hallar está guarida. La gema está mezclada con el resto de su tesoro. Me da igual lo que hagáis con el dragón, o con su tesoro, yo solo quiero la gema. Si me servís bien... (vuelca el vaso con un manotazo y tres diamantes, tres zafiros y tres rubíes, todos ellos del tamaño de una moneda, quedan esparcidos por la mesa y refulgen a la luz de la chimenea) tres vasos como este serán para cada uno. ¿Qué me decís?»

Si no aceptan, el encapuchado les despedirá fríamente. Si aceptan, seguirá hablando

«Bien. La cueva del dragón se encuentra a media jornada de aquí, en las montañas al norte de este valle. Este mapa (saca un pergamino enrollado de la manga, ver apéndice III) os servirá para orientaros. Una cosa más... (el encapuchado saca un medallón de entre sus ropajes y lo pone sobre la mesa; es de plata, tiene un rubí incrustado sobre el que hay grabada una runa). Este medallón os será muy útil a la hora de enfrentaros con el monstruo. Doblará el poder de todos los conjuros que lance quien lo lleve puesto. Además, lo necesitaréis para entrar. ¿Alguna pregunta?»

El encapuchado responderá dentro de la medida a cualquier duda de los personajes relativa a la misión. Cuando todo quede aclarado, se levanta de la silla: «Eso es todo, supongo que un grupo de fuertes y experimentados aventureros no necesitarán mis consejos. Encontrad la gema y volved aquí, yo os encontraré a vosotros. Quedaos con las gemas como anticipo». Dicho esto, el embozado abandona la posada con paso firme. Toda la gente se aparta murmurando a su paso. Finalmente saldrá a la oscuridad de la noche y se *teleportará* a su guarida.

La verdadera historia de Izonoful

Los PJs han sido víctimas de un engaño. El encapuchado no es otro que Izonoful, un poderoso lich (en el compendio de monstruos lo han traducido como «cadáver», pero yo preferiré usar el nombre original), con perversos planes para el grupo de aventureros.

Izonoful fue, hace 50 años, un poderoso hechicero, miembro del Culto del Dragón. Era uno de los Mantenedores de la Manada Secreta, que es como se llama a los que dirigen el Culto. Fue por aquel entonces, cuando se retiró a una guarida en los Picos del Trueno, al norte del Valle Alto. Había decidido convertirse en un lich. Paso meses preparando la poción y la filacteria y, finalmente, bebió.

El resultado fue satisfactorio e Izonoful alcanzó un gran poder. Con oscuros planes en su mente empezó a mejorar su fortaleza. Esclavizó una tribu de bugbears (en el compendio «espantajos»), levantó docenas de zombis y esqueletos. Pronto, fue olvidado por el resto de los cultistas, que le dieron por desaparecido. Pero ahora, el lich ha vuelto, y ha trazado oscuros planes para conquistar las Tierras de los Valles. En primer lugar, planea reunir un ejército de dracoliches (también aquí uso el nombre original, que ha sido traducido como «dracocadaver» en *FR: Vademécum de Campaña*).

Lo tiene todo calculado para animar al primero de estos dracoliches. En primer lugar, tiene el dragón, un ejemplar rojo adulto (categoría de edad 6), al que ha hallado mediante su *anillo de dragones*, al que ha convencido, tras arduas negociaciones y el ofrecimiento de una gran cantidad del tesoro de

s Montañas

Módulo AD&D

Izonoful. El dragón, llamado Semaet, tiene su guardia a 150 Km al norte y ha quedado en llegar, volando, a la guardia del lich al anochecer del día siguiente al que los PJs empiezan la aventura.

Además de esto, Izonoful tiene lista la poción. Sin embargo, todavía le falta el catalizador que mezcle todo los ingredientes: energía mágica en bruto. Es para esto para lo que ha contratado al grupo. El mismo podría haber aportado esa energía, pero se hubiera quedado muy debilitado.

Toda la historia que ha contado a los PJs es falsa. No existe ninguna guarida de dragón, ya que las indicaciones que ha dado corresponden a la entrada de su guarida. También les ha engañado respecto al medallón: no solo no dobla el efecto de los conjuros lanzados por su poseedor, sino que el efecto se divide por la mitad. Esa otra mitad queda almacenada en el mismo medallón y es precisamente la que el lich necesita para acabar la poción. Así pues, los PJs llegarán a su fortaleza, usarán conjuros y finalmente llegarán ante él. Les quitará el medallón y usará la energía almacenada para acabar la pócima y dársela a Semaet en cuanto aparezca. El dracolich quedará creado y atacará a los PJs, les derrotará y subirá su índice de moral. Un plan perfecto que, como no, nuestros valientes aventureros tendrán que evitar.

El medallón

La descripción de este objeto, ya se ha dado con anterioridad. En cuanto a sus poderes (como ya se ha dicho), no sólo no dobla el efecto, sino que lo divide. El lanzador tiene sólo un 10% de posibilidades, no acumulativas, de descubrir que su conjuro tiene medio efecto, y aún así deberá atribuirlo al medallón. El daño causado por los conjuros queda reducido: si la descripción dice 10 dados, deberías tirar 20 para que el jugador no se de cuenta, pero tú solo contabilizarías los 5 primeros. Área de efecto y duración también son la mitad, aunque el lanzador creerá que son el doble.

No importa cuanta energía quede acumulada: a efectos de juego, Izonoful necesita sólo la de un conjuro. No deberías permitir que un PJ descubra los efectos perjudiciales del objeto hasta que, por lo menos, algo de energía quede acumulada en él. Si los PJs lo descubren más tarde y lo tiran, no importa, Izonoful puede recuperarlo y lo tendrá en la mano listo para el encuentro final.

El objeto irradia magia de fuerza débil (cuando está vacío, luego va aumentando), de clase indeterminada.

El portador del objeto, se verá recompensado por su perdida de poder en cuanto empiece la aventura. Los servidores de Izonoful tienen ordenes de no matar al que lleve el medallón. Así, esté PJ será el que reciba menor número de ataques por parte de los monstruos de la fortaleza.

Incoherencias

Como ya se ha dicho, la historia del encapuchado (Izonoful) es falsa y, como dice el refrán, «antes se coge a un mentiroso que a un cojo». Así pues, es posible encontrar unas cuantas incoherencias en su historia.

En primer lugar, cualquier PJ que pase un control de pericia en historia local del Valle Alto, descubrirá que, en la historia del Valle, nunca se habla de un dragón de las características del descrito por el lich.

Además, un dragón suele causar una gran desolación en varios kilómetros a la redonda (los PJs son aventureros experimentados y se supone que deberían saber esto, así que permite un control de Int.). Si se le pregunta a cualquier aldeano en la posada, después de santiguarse con el símbolo de Tymora (para alejar la mala suerte), dirá que no sabe nada de ningún dragón, ni en las montañas ni en ningún lugar.

El lich debe quedar como un misterio. Está protegido mentalmente contra *PES*, *conocer alineamiento* y *detectar mentiras*, mediante un *anillo de escudo mental* que lleva. Incluso está protegido de un *detectar muerto viviente* (en el raro caso de que un hechicero halla decidido memorizar dicho conjuro y se le ocurra lanzarlo en el momento preciso), ya que ha lanzado un conjuro, investigado por él, que oculta el estado de no-vida, *ocultación necromántica de Izonoful* (n5, ver apéndice I). También está protegido físicamente. Si alguien intenta levantarle la capucha (para ver su oculto y misterioso rostro), sufrirá una descarga eléctrica de 1d4 PG, que le hará apartar la mano. Izonoful advertirá a su agresor que tenga cuidado y que no vuelva a ocurrir. Por supuesto, también se le puede atacar abiertamente, en cuyo caso el lich, sin revelar su apariencia, atacará lanzando su ristra de conjuros ofensivos memorizados antes de *teleportarse* (puede *teleportarse* también antes, si la cosa se pone fea). Su estadística aparecerá más adelante en el módulo, ya que en este momento no es muy necesaria.

Las gemas

Las gemas encontradas podrán ser tasadas por los PJs con la pericia del mismo nombre. Los valores son los siguientes: diamantes, 1.000 MO c/u; rubíes, 1.000 MO c/u; zafiros, 500 MO c/u. Sin embargo, son falsas, meras piedras enmascaradas bajo un conjuro de *gemas de los estúpidos* (n4, ver apéndice I), también investigado por Izonoful,

Continúa en la pág. 40

Viene de la pág. 39
que es similar al *oro de los tontos* (n2), pero que afecta a gemas. Puedes permitir tirada de salvación para los personajes, si lo deseas, pero es virtualmente imposible que la pasen con un -18 de penalización. La duración de la ilusión es de 18 horas, con lo que se transformaran de nuevo en piedras vulgares cuando los PJs estén en medio de la aventura, al día siguiente.

b). El viejo: este encuentro es particularmente útil para introducir a los PJs en la aventura si estos rechazaron a Izonoful. De otro modo dará al grupo otra versión de la historia.

Los PJs están sentados en una mesa cuando, de pronto, se les acerca un hombre mayor, de pelo blanco y rostro surcado de arrugas. Parece impresionado por las armas y armaduras del grupo. Finalmente, se decidirá ha hablar y preguntará al grupo si son aventureros. Si se le dice la verdad (es decir «sí»), perderá la compostura y se arrodillará y empezará a llorar y suplicar histérico con una única frase: «por favor, rescatad a mi hija, rescatadla por favor».

Así seguirá hasta que se le expulse a patadas o se le tranquilice. Si se hace esto último, se calmará, se secará las lágrimas y pasará a contar la siguiente historia. Dirá que su hija fue secuestrada mientras todos dormían. En mitad de la noche, oyó un horrible estruendo y un desgarrador grito de auxilio en la habitación de la joven. Corrió hacia allí lo más rápido que pudo y cuando llegó vió como algo había destrozado la pared de madera (sin duda la fuente del estruendo), y que unas figuras aladas (unas tres o cuatro), de tamaño y forma humanoide, se llevaban a su hija hacia el norte, a las montañas.

El viejo, llamado Durnan (nada tiene que ver con Durnan el Errante, de Aguaprofunda, al que los jugadores y, porque no, los personajes pueden conocer) ofrece todos los ahorros de su vida (286 MO), si se le devuelve a su hija sana y salva, además de alojamiento gratis en su casa y gratitud de por vida. Les dará su descripción (17 años, rubia ojos azules), si deciden ayudarle. Su nombre es Kala.

c). Pelea: es muy fácil encontrar pelea entre el irritable público borracho de la posada. También puedes decidir que los PNJs empiezan la pelea, si crees que los PJs necesitan un poco de acción y no la están buscando.

Si se produce una pelea, se espera que los PJs no usen armas. Si desenvainan espadas o dagas (lo cual es un acto no demasiado bien visto, desde el punto de vista del desarmado público de la posada) y alguien resulta muerto, el posadero avisará a la guardia, que vendrá en patrullas de 2d4 guerreros de n1 a los 1d4 rounds. Desarmaran al/los asesino/s (por la fuerza si se resisten) y le arrestarán. Si ataca a los guardias, estos pueden pedir refuerzos y pueden llegar patrullas de guardias más poderosos (digamos, N5 o así), hasta que reduzcan a los rebeldes. Los arrestados serán llevados a los calabozos del poblado, para ser juzgados a la mañana siguiente (la pena será posiblemente la horca, en especial si se resistieron a la autoridad). El arresto puede potenciar el juego, con el resto de los PJs ayudando a fugarse a los cautivos para emprender la aventura que comienza el día siguiente.

<u>Borrachos de taberna (muchos)</u>: humano n0: AL irrelevante; CA 10; MV 12; PG 4 (media); GAC0 20; #AT 1; Dñ por puños; habilidades irrelevantes; ML 8; PE 7; NOTA: -2 a todo debido al alcohol.

<u>Guardia (patrullas 2d4)</u>: humano grr n1: AL irrelevante; CA 6 (escamas); MV 12; PG 6 (media); GAC0 20 (19 esp); #AT 1 ó 3/2 (esp); Dñ por arma: espada larga 1-8 (+2 por esp), lanza 1-6; habilidades irrelevantes; ML 12; PE 15.

d). Rumores: por supuesto, ninguna posada está completa sin su repertorio de rumores. He aquí unas sugerencias:

1. Últimamente, en lo más cerrado de la noche, se han visto merodear bandadas de extraños seres alados. Vienen del norte, de las montañas y generalmente se van sin hacer nada, aunque ha habido algunas misteriosas desapariciones últimamente. (Cierto, la hija de Durnan está entre ellas).

2. Se rumorea que la sociedad secreta de los Arpistas, de alineamiento bueno, está operando en el área, por medio de guardabosques recién llegados al valle. Se rumorea que su aparición se debe a intentos de frustrar a grupos de zhentarims que intentan ejercer su influencia en el Valle. (Este es parcialmente cierto: los Arpistas están en el área, pero porque han oído rumores de que un hechicero del Culto del Dragón habitando la zona -este hechicero es Izonoful-).

3. Las laderas boscosas al norte del poblado están adquiriendo una siniestra reputación. Mucha de la gente que ha pasado por allí en solitario, ha desaparecido por causas extrañas. Se han tallado runas de advertencia para avisar del peligro. (Cierto, esto se debe a que seguidores de Izonoful vigilan los alrededores de su guarida).

4. Se cree que alguien está controlando el Paso de la Escarpadura Aguileña, que se dirige a Cormyr, ya que algunas caravanas han informado de ataques organizados por parte de grupos de goblins. Los principales sospechosos son los zhentarin, que pueden estar intentando controlar una parte del comercio que pasa por esa región. (Falso, son solo rumores exagerados que no tienen nada que ver con la aventura y sirven únicamente para despistar a los PJs).

LA OSCURIDAD DE LA NOCHE

Los PJs se irán finalmente a dormir a sus habitaciones. Uno de ellos (a tu elección, a ser posible en el que el grupo menos confíe), estará despierto para ver lo que se relata a continuación.

El PJ en cuestión, oirá ruidos en la calle a altas horas de la noche. Si se asoma a la ventana, llegará justo a tiempo para ver como cuatro formas humanoides aladas descienden a un callejón frente a la posada. No puede discernir que criaturas son, la oscuridad lo envuelve todo.

Aunque el PJ no lo sabe, estás son gárgolas al servicio de Izonoful, que se acercan al pueblo todas las noches a altas horas de la madrugada para cazar. Intentan capturar a algún que otro aldeano solitario, ya que Izonoful desea tener algún manjar para ofrecer a Semaet, una vez su transformación quede completada. Estos mismos seres son los que, la noche pasada, secuestraron a Kala. Normalmente no van tan lejos (saben que en el poblado hay gente que puede destruirlos, como Irrep Mulmarr o los Auxiliares Voladores), pero Izonoful estaba furioso porque no habían traído nada en los últimos tres días (noches particularmente frías, en las que nadie salió a la calle y las gárgolas no encontraron presas) y les dijo que, o le traían a alguien o los convertiría en piedra.

Una vez visto lo que ha visto, el PJ puede hacer lo que quiera, como atacar en solitario o despertar a los demás. Tiene tres rounds para reaccionar. Puede emplearlos para despertar a los demás y contarles lo sucedido (lo cual lleva un round) o puede ponerse la armadura (con los tiempos que estipula la página 76 del MJ).

Una vez pasados los tres rounds, se oirá un grito masculino pidiendo socorro desde donde aterrizaron las gárgolas. Si los PJs no hacen nada, dos rounds después verán a las mismas formas aladas, una de las cuales lleva a un forcejeante y aterrado muchacho, que vuelan ahora hacia el norte.

Si alguien se acerca a donde proviene el grito, un callejón que hay frente a la posada, lo cual lleva un round, verá, ahora sí, a las cuatro gárgolas que acorralan a un muchacho contra la pared del callejón. Tiene la cara pálida y está aterrado. Tira para sorpresa para ambos bandos y resuelve el combate normalmente. Las gárgolas ya le han echado el ojo al joven (llamado Derek, aunque no tenga mucha oportunidad de presentarse) y atacarán a muerte a todo aquel que se interponga. Si dos o más gárgolas mueren, el resto de la banda huirá para comunicarle al lich lo sucedido. Ten en cuenta que la luminosidad es «luz de las estrellas», a no ser que los PJs proporcionen otra más potente (ver Pág. 119 GDM).

<u>Derek</u>: humano n0: AL NB; CA 10; MV 12; PG 3; GAC0 20; #AT 1; Dñ por arma (desarmado); habilidades irrelevantes; ML 10.

<u>Gárgolas</u>: Int. Baja; AL CM; CA 5; MV 9, Vol. 15(C); DG 4+4; PG 25, 24, 23, 21; GAC0 17; #AT 4; Dñ 1-3/1-3/1-4/1-6; DE arma +1 o mejor para golpear; TM M; ML 11; PE 650.

Los PJs pueden también intentar llamar a la guardia, lo cual implica que un PJ pase un round de combate gritando «¡Guardia, guardia!». Tardaran 1d4+3 rounds en llegar (probablemente cuando el combate ya haya acabado) y vendrán 2d4 hombres.

Una vez el grupo haya acabado con los monstruos, Derek les agradecerá que lo hayan salvado. Dirá

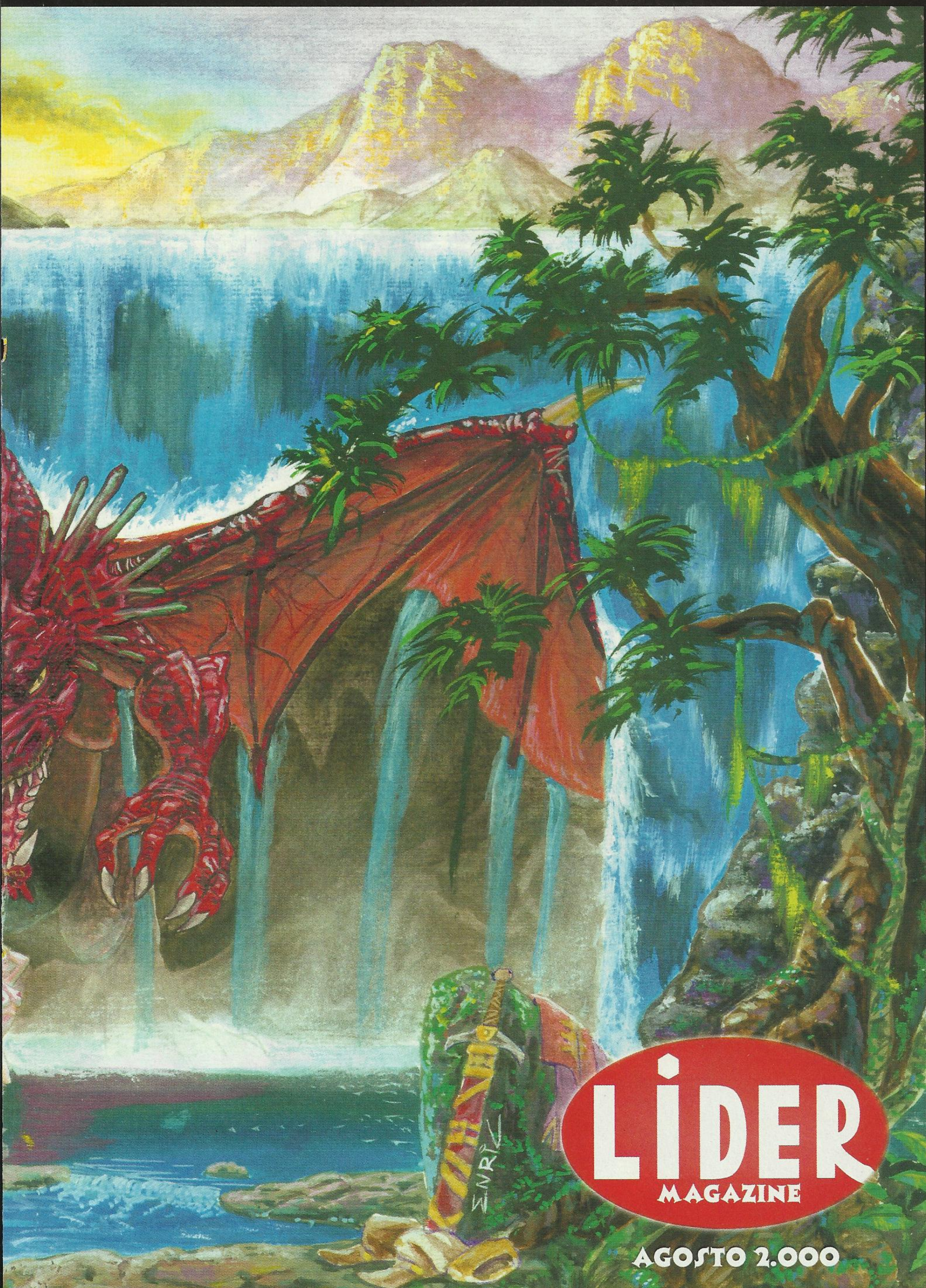
Hispania 1.300 A.D.

La Coruña
Mondoñedo
Gijón
Oviedo
Monasterio de Covadonga
Santander
Lugo
Santiago de Compostela
Samos
León
Eslonza
Sahagún
Astorga
Carracedelo
Monforte de Lemos
S. Martín de Castañeda
Huelgas
Burgos
Orense
Ribas del Sil
Palencia
Cárdena
Tuy
Celanova
Arlanza
Braganza
Valladolid
Monasterio de Sto. Domingo de Silos
Dumio
Braga
Zamora
Burgo de Osma
Miranda
Oporto
Lamego
Salamanca
Aveiro
Pinhel
Viseu
Avila
Segovia
Sigüenza
Guarda
Ciudad Rodrigo
Coimbra
Abadía
Pedrosín
Torre de Esteban Habrán
Madrid
Plasencia
Coria
Candelera
Ramacastañas
Agal
Alcántara
Malpartida
San Jeronimo de Juste
Montalbán
Leiria
Castello Branco
Fuente del Arzobispo
Toledo
Albala
Berrocalejo
Batalla de Uclés 1108
Batalla de Tomar 1137
Alcobaça
Santarem
Portalegre
Alcazar de San Juan
Socuéllamos
Villarrubia
Belén
Mérida
Lisboa
Badajoz
Batalla de Calatrava 1147
Elvas
Ciudad Real
Chinchilla
Évora
Alcacer do sal
Batalla de Alarcos 1212
Batalla de las Navas de Tolosa 1212
Beja
Baeza
Serpa
Andújar
Aljustrel
Batalla de Ourique 1139
Córdoba
Baza
Jaén
Silves
Sevilla
Granada
Guadix
San Vicente
Lagos
Faro
Huelva
Cádiz
Málaga
Algeciras



N
O
E
S
San Sebastián
Pamplona
Monasterio de Leyre
Jaca
San Juan de la Peña
Perpiñán
Elne
La seu d'Urgell
Monasterio de Ripoll
Monasterio de Besalú
Ampurias
Calahorra
Huesca
Barbastro
Fitero
Tudela
Tarazona
Solsona
Vic
Gerona
Lérida
Abadía de Montserrat
Zaragoza
Monasterio de Poblet
Santes Creus
Barcelona
Sitges
Caspe
Calatayud
Monasterio de piedra
Tarragona
Tortosa
Albarracín
Teruel
Segorbe
Castellón
Valencia
Alcira
Denia
San Martín
Alicante
Orihuela
Murcia
Cartagena
Ciudadela
Palma de Mallorca
Ibiza
Aquelarre
Monasterios
Milicia
Ciudades
Ganado
Cultivos
Armada
Pueblos
Pesca
Caminos reales
Mestas
Reino de Granada
Reino de Aragon
Països Catalans
Reino de Castilla
Reino de Navarra
Reino de Portugal




LIDER
MAGAZINE
AGOSTO 2.000

que volvía a su casa cuando los cuatro bichos se le aparecieron. Trató de huir mientras pedía socorro, pero finalmente le acorralaron. Si no fuera por ellos, afirma refiriéndose a los PJs, estaría muerto.
Este es un pequeño aperitivo para que los PJs «calienten músculos». El resto de la noche transcurrirá tranquila y sin problemas.

EL BOSQUE SINIESTRO

Los PJs despiertan temprano a la mañana siguiente, listos para el viaje a las montañas. Tras pagar su cuenta al posadero, podrán marchar listos para la aventura. Los PJs tardarán media jornada en llegar donde Izonoful les indica en el mapa (llegando poco después del medio día). El camino asciende casi desde el primer metro y se va elevando hasta llegar a los pies de los Picos del Trueno. Pocos kilómetros después de salir del poblado, el camino penetra en un bosque, que dura hasta el final. Es un bosque de robles y abedules, poco denso, lleno de ruidos de pájaros y de aspecto nada siniestro. No obstante, algunos árboles tiene talladas en sus troncos la runa arpista «lugar peligroso». El viaje transcurre tranquilo durante casi todo su trayecto. Sin embargo, poco antes del final, los PJs son emboscados por un cuarteto de monstruos su. Estas criaturas de aspecto simiesco, con grandes miembros y garras, son descritas con detalle en el *Manual de los Poderes Psiónicos.* Son un macho, una hembra y dos pequeños (los de menos PG).
Los monstruos emboscan a los PJs, que poseen 4 a su sorpresa. Los dos adultos se sitúan al frente del combate, atacando físicamente mientras los pequeños (atrás), usan sus poderes psiónicos de ataque. Ten en cuenta el efecto de apresuramiento para la hembra (si los pequeños son atacados) o los machos (si la hembra es atacada), que les permite atacar físicamente dos veces o una vez físicamente y otra psiónica. Solo huyen si los pequeños, o sus padres, son muertos.
Estos monstruos están al servicio de Izonoful. El azar puso en sus manos a está familia, y le encomendó proteger los bosques cercanos de indeseables que pudieran descubrir su guarida.

Monstruos su (4): Int. Media; AL CM; CA 6; MV 9; DG 5+5; PG 38, 36, 31, 29; GAC0 15; #AT 5; Dñ 1-4/1-4/1-4/1-4/2-8; AE psiónica, emboscada, apresuramiento; DE psiónica (inmune a los ataques telepáticos); TM M; ML 10; PE 650.

Este es el tipo de criaturas ideales para introducir la psiónica en tu campaña de FORGOTTEN REALMS. Sin embargo, si no dispones del *Manual de los Poderes Psiónicos*, es mejor que sustituyas estos seres por bugbears.

Justo cuando solo quede un monstruo, o estén huyendo, diez flechas saldrán de unos matorrales cercanos, disparadas hacia las criaturas. Momentos después saldrá de ese mismo lugar un grupo de 5 humanos, todos ellos vestidos con armaduras de cuero tachonado y capa verde hoja que les sirve de camuflaje. Todos llevan carcaj y arco, además de armas de mano, como espadas y mazas. Uno de ellos va delante, y parece ser el jefe. Tiene una expresión de hosquedad en el rostro, el pelo pelirrojo y un poblado bigote. Evidentemente, son ellos los que han disparado las flechas para ayudar al grupo.
Hablará solo el del bigote. Dice llamarse Greok. Advertirá al grupo que están en un bosque peligroso y preguntará si no vieron las runas de advertencia en la entrada. También preguntará que hacen los PJs en la zona. Después de esto, aconsejará al grupo que se marche por donde ha venido, pero tampoco hará nada si no le hacen caso.
Greok dice ser un cazador de los bosques. Sin embargo, es más que eso: un miembro de los Arpistas, al que se le ha asignado la misión de investigar los rumores sobre un hechicero del Culto del Dragón operando en la zona. Si los PJs le contaron la verdad, asociará al encapuchado con Izonoful y, aunque no dirá nada, seguirá a cierta distancia a los PJs hasta la entrada de la guarida del lich, pero cuando se cierre la puerta tras ellos, no podrá continuar más allá.



Greok: hm Grdb n8: AL CB; CA 2; MV 12; PG 59; GAC0 13; #AT 3/2; Dñ por arma: *arco largo +3* 4-11(1d8+3), *espada larga +2* 3-10 (1d8+2), espada corta 1-6, daga 1-4; Frz. 15, Des. 17, Con 15, Int. 12, Sab. 14, Car. 10; ML 16; equipo: *arco largo +3*, 32 flechas, *espada larga +2*, espada corta, daga(x3), *broche de escudo, capa élfica.*
Guardabosques hm n3 (4): AL NB; CA 7; MV 12; PG 21, 19, 18, 11; GAC0 18; #AT 1; Dñ por arma: arco largo 1-8, maza, espada o hacha 1-8, daga 1-4; habilidades irrelevantes; ML 14.

Este es un buen momento para repartir PX. Deja que tus jugadores descansen un poco.

Psiónica:

Nivel:	Dis/Cien/Dev:	Ataque/Defensa:	Puntuación:	PFPs:
2	3/1/3(2/5)	AP, EM, EPs/No	10	120

Psicometabolismo: *devociones:* incremento (sin coste, ver arriba).
Metpsiónicas: *devociones:* sentido psiónico (sin coste, siempre activo).
Telepatía: *ciencias:* aplastamiento psíquico; *devociones:* empuje mental, estallido psiónico.
Además de esto, el pequeño de 31 PG. tiene poderes extra:
Psicometabolismo: *ciencias:* drenaje de vida; *devociones*: desplazamiento, envejecer.

Dirige tus comentarios y sugerencias a fgalan@teleline.es Puedes encontrar este módulo y algunos más en La Vieja Posada Kartakana (http://go.to/posadak)

Fermín Galán Márquez



EL PODER DE LA MAFIA

No es extraño encontrarse alguna vez con una banda de gángsters, o que algún PJ sea uno de ellos en una partida de "LA LLAMADA DE CTHULHU", ya que las décadas en que se sitúan estas, coinciden con las que la Mafia (en EE.UU., naturalmente) se encontraba en pleno auge y esplendor: Me refiero a los años 20, 30 y 40.

Si, por un momento, nos ponemos a pensar el hecho de que, modificando un poco algunas de las habilidades, o bien cambiando otras tenemos un juego distinto, podemos llegar a disfrutar metiéndonos de lleno en ese mundillo de robos, estafas, traiciones, asesinatos, atentados, etc... en los que esta gente estaba involucrada. A mi, personalmente, el tema me resulta interesante, ya que al contrario de lo que hemos visto en las películas, los gángsters también tenían su "corazoncito" e incluso su lado romántico, siempre y cuando fueran fieles a la "Familia" y a los suyos.

Debemos pensar que las reglas de un juego no tienen porque utilizarse solo para el susodicho en particular, ya que se le puede sacar provecho para otras partidas de ámbito diferente, si, como he dicho anteriormente, se modifican algunas cosas adecuadamente. Esto precisamente es lo que os quiero dar a entender con el módulo que os presentare a continuación.

No puedo negar que el tema de la Mafia me fascina (y no solo en la época ni el lugar que he indicado, sino también sus principios en Sicilia donde realmente empezó todo, hasta prácticamente el tiempo actual en el que la situación solo ha cambiado en nombres y métodos, más sofisticados si cabe) y por ello he leído, buscado e incluso investigado un poco sobre el carácter y la forma de actuar del llamado "crimen organizado", llegando a pensar que el curso de la historia bien podría haber sido otro, si la Mafia no hubiera existido. ¿No me entendéis, ni sabéis a que me refiero, verdad?. Bien, os pondré solo un par de ejemplos y enseguida lo entenderéis:

¿Qué habría pasado si el gran capo Lucky Luciano no hubiera prestado su ayuda, medios y poder para que las tropas americanas entraran en Sicilia, en plena segunda guerra mundial?. Pues que el desenlace creo que hubiera sido un tanto diferente, aunque no decisivo, naturalmente.

¿Qué habría sido de la carrera de muchas personas dedicadas al mundo del espectáculo, si "Bugsy" Siegel, a través de un frustrado sueño, no hubiera creado para ellas la ciudad de Las Vegas y sus famosos casinos, allí donde todo era un inmenso desierto por el que nadie daba ni cuatro duros?. Pues que ni el mítico Frank Sinatra hubiera podido llegar a la cumbre. Ya que la Mafia estaba también involucrada en la industria del cine, cosa que beneficio al famoso cantante, al igual que a muchos otros.

¿Y como pensáis que muchos políticos, ya sean alcaldes, gobernadores e incluso presidentes pueden llegar al poder?, ¿por sus buenas palabras y promesas?, ¿por sus buenos actos?. Creo que de sobras sabéis la respuesta, aunque de momento no voy a dar nombres en este aspecto porque por ideas meramente políticas, mucha gente podría llegar a ofenderse *(sin razón, claro está, a mi parecer)*, puesto que esto va a gustos, como los colores.

HOJA DE PERSONAJE

Bueno, para empezar os voy a describir como modificar la hoja de personaje para adecuarla al juego:

Todas las características serán las mismas, a excepción de PODER (POD) y CORDURA (COR), que se sustituirán por VOLUNTAD (VOL) habiéndose obtenido con una tirada de 3D6. Esta consistirá en todo aquello que el Pj. desee hacer en según que momentos delicados o de peligro (incluido el hecho de miedo o cobardía, o bien el de tomar el mando en algunas ocasiones). Por ello en lugar de puntos de magia, habrán PUNTOS DE ESTRÉS (VOLx5) que irán de 1 a 100 dependiendo de la VOL que se tenga y teniendo que lanzar 2D10 cuando la situación lo requiera. Para que lo entendáis, os pondré un ejemplo: *Eres un "TORPEDO"(matón a sueldo) y se te ha encargado de darle "un paseito" a cierto soplón que se ha ido demasiado de la lengua, pero el problema es que se trata de tu propio hermano y aunque sabes que debes cumplir y que tienes la sangre muy fría, algo te dice que no puedes, ya que es sangre de tu propia sangre. Pongamos que tu VOL es de 15, con lo cual tendrás 75 puntos de estrés. Haces la tirada y sacas 80, así que la has fallado y tu mano empieza a temblar en el momento en que vas a apretar el gatillo de tu arma. No puedes hacerlo ("amigo", ahora si que estas metido en un buen lío). Si por el contrario has sacado un 60, te cuesta un poco, pero incluso con algunas lagrimas en la cara acabas el trabajo, porque sabes lo que te puede ocurrir si no lo haces...*

(No es necesario decir que desaparecen los puntos de cordura y los puntos de magia, ya que no se van a utilizar).

HABILIDADES

Arte (5)
Buscar libros (25)
Charlatanería (5)
Conducir (20)
Crédito (15)
Derecho (5)
Descubrir (25)
Discreción (10)
Esconderse (10)
Escuchar (25)
Esquivar (DESx2)
Historia (20)
Intimidar (5)
Intuición (10)
Lanzar (25)
Lengua propia (EDUx5)
Maña
Mecánica (20)
Ocultar (15)
Orientarse (10)
Otras lenguas
Pelea (50)
Persuadir (15)
Primeros auxilios
Psicología (5)
Rastrear (10)
Regatear (10)
Robar
Saltar (25)
Seducción
Trepar (40)
Torturar

ARMAS DE FUEGO

Cortas (20)
Escopeta (30)
Fusil (25)
Metralleta (15)
Explosivos (% de lanzar)

Como habréis podido observar, tan solo se ha hecho una ligera variación del original, añadiéndole algunas habilidades como Intimidar o Seducción y utilizar Pelea en lugar de las tradicionales Puñetazo, Patada, Cabezazo y Presa para aligerar la cosa.. Y en el apartado de armas de fuego, se han incluido la Metralleta, que bien puede ser la *THOMPSON* (Tommy) y Explosivos que pueden ser, tanto granadas de mano, como cartuchos de dinamita; que vienen en las reglas del juego originales, ya que la época y situación así lo requiere.

COMO MOVERSE Y ACTUAR

Si la acción transcurre de principios de siglo hasta el año 1931*(en New York, naturalmente)*, los Pjs. deberán tener en cuenta que solo pueden pertenecer a una de las dos grandes "Familias" rivales: la de Masseria o la de Maranzano.

En estas, el personaje más adecuado que os podéis hacer(de mayor a menor importancia en el cargo) es el de SUB-PATRON, SUB-JEFE, CONSEJERO(que normalmente son abogados, contables, o similares), JEFE EJECUTIVO (quien recibe ordenes para que un "trabajito" sea realizado) o SOLDADO (quienes realizan de forma física tales "trabajitos"), ya que el de CAPO(Masseria o Maranzano), PATRON o ADJUNTO (también de mayor a menor cargo) mejor los dejamos en Pnjs. históricos.

A partir del año 31, y después del asesinato de los dos grandes Capos por parte de "Lucky" Luciano, y la rápida ascensión de este a "CAPO DI TUTTI CAPI"(que significa "jefe de todos los jefes", apodo que no le gustaba, porque fue él quien impuso con gran habilidad la intención de crear una especie de comisión en la que nadie sobresaldría por encima de nadie; aunque Luciano lo controlara todo) hizo que la organización de la "Cosa Nostra" cambiara radicalmente llegando a formarse cinco "Familias", en las que por primera vez, los componentes no debían ser solo sicilianos, sino que podían ser napolitanos, irlandeses e incluso judíos.



A partir de aquí os podéis hacer una idea de quien o que queréis ser y que métodos o actividades os mandaran controlar o realizar, como por ejemplo:
METODOS (corrupción de la policía, funcionarios y personajes políticos y control de zonas de influencia, utilizando amenazas, asesinatos, chantajes, etc... ordenados por los Capos a los miembros y a los no- miembros de la organización y asegurándose estos de que las acciones se ejecutan correctamente a través de los asociados voluntarios e incluso forzosos, para el propio beneficio de la "Familia")
ACTIVIDADES LEGALES (alimentación, inmobiliarias, transportes, confección, cafeterías, restaurantes y bares, sindicatos obreros, maquinas automáticas, etc...)
ACTIVIDADES ILEGALES (juegos como las carreras, los dados, la lotería, y en general toda clase de apuestas, chantajes, estupefacientes, alcohol clandestino, proxenetismo, etc...)
Y redordad que jamas debéis traicionar la ley de la *OMERTA* (rito o promesa por la cual todo miembro de la organización ha debido pasar), puesto que aquel que lo haga, morirá o será catalogado como "un infami, un lentu di nasciu (chivato)", viviendo con deshonor y rodeado de desprecio de todos los suyos; dentro de la llamada "organización criminal más perenne de todos los tiempos"

NOTAS FINALES

Por lo tanto, este juego está pensado para todo aquel que alguna vez había querido sentirse como un autentico gángster, ya sea por haber leído sobre el tema, como por haber visto películas que sobre la llamada Mafia se han rodado. Pensando que si hubiera vivido en esa época o se hubiera encontrado en alguna de las situaciones y lugares descritos, habrían actuado de forma diferente a los protagonistas originales, recordando que muchas veces la palabra puede (*y en muchos casos se debe*) utilizarse como arma, ya que resulta más efectiva e incluso más protectora que una de fuego.
He mezclado realidad y ficción para que la partida tenga cierta coherencia y a la vez también cierta tensión, y debo añadir que si os gusta el modulo o simplemente conocer más sobre el tema en cuestión, (la Mafia, en cualquiera de sus épocas hasta la actualidad) no dudéis en pedirlo, que de buen agrado escribiré sobre ello, aunque vosotros mismos también podéis tener buenas ideas y crearos vuestros propios módulos en base a la pequeña ayuda que os he prestado.

"ONORATA SOCIETA"

La genealogía de cada "Familia" quedo de la siguiente manera:
BOSS (Capo- Jefe)
CONSIGLIERI (Consejero)
UNDERBOSS (Sottocapo- Subjefe)
CAPOREGIME (Lugarteniente)
SOLDADO (subordinado al Lugarteniente, ya sean "Gorilas" o guardaespaldas, como "Torpedos" o asesinos a sueldo)
Y los nombres de cada una de ellas con los de sus respectivos Capos fueron:
FAMILIA LUCIANO (Salvatore Carlo Luciana, alias "Charles"o "Lucky" Luciano)
FAMILIA COSTELLO (Frank Costello, alias "Tio Frank")
FAMILIA GAMBINO (Carlo Gambino)
FAMILIA PROFACI- BONANNO (a medias entre Joe Profaci y Joseph Bonanno).
FAMILIA LUCCHESE (Thomas Lucchese) por orden de aparición en las fotos

Como colofón os adjunto una relación *(por orden alfabético, no cronológico)* de las películas más significativas relacionadas con el tema de la Mafia:

AL CAPONE (1959) de Richard Wilson
BILLY BATHGATE (1991) de Robert Benton
BUGSY (1991) de Barry Levinson
CAPONE (1967) de Steve Carter
CASINO (1995) de Martin Scorsese
CONTRA EL IMPERIO DEL CRIMEN (1965) de William Keighley
COTTON CLUB (1984) de Francis Ford Coppola
DON HA MUERTO, EL (1973) de Richard Fleisher
ENEMIGO PUBLICO,EL (1931) de William A. Wellman
ERASE UNA VEZ EN AMERICA (1984) de Sergio Leone
GOTTI (1997) de Robert Harmon
HAMPA DORADA (1930) de Tom Powers
HAMPONES (1998) de Bill Duke
HONOR DE LOS PRIZZI, EL (1986) de John Huston
IMPERIO DEL MAL, EL (1991) de Michael Karbeinikof
INTOCABLES DE ELLIOT NESS, LOS (1987) de Brian De Palma
LEPKE (1975) de Menahem Golan
LEY DEL HAMPA, LA (1960) de Bud Boetticher
LUCKY LUCIANO (1973) de Francesco Rosi
"MAD DOG" COLL (1961) de Burt Balaban
MAFIA (1968) de Martin Ritt
MUERTE ENTRE LAS FLORES (1990) de Joel Coen
NITTI, THE ENFORCER (1987) de Michael Switzer
PADRINO, EL (1972) de Francis Ford Coppola
PADRINO II parte, EL (1974) de Francis Ford Coppola
PADRINO III parte, EL (1990) de Francis Ford Coppola
PORTRAIT FOR A MOBSTER (1961) de Joseph Pevndey
PRECIO DEL PODER, EL (1983) de Brian De Palma
SCARFACE, EL TERROR DEL HAMPA (1930) de Howard Hawks
SECRETOS DE LA COSA NOSTRA(1973) de Terence Young
SINDICATO DEL CRIMEN, EL (1960) de Burt Balaban y Suart Rosenberg
UNO DE LOS NUESTROS (1990) de Martin Scorsese
VIOLENTOS AÑOS VEINTE, LOS (1939) de Raoul Walsh

ALGUNOS FILMS EN CLAVE DE HUMOR
CASADA CON TODOS (1988) de Jonathan Denme
CON FALDAS Y A LO LOCO (1959) de Billy Wilder
MAFIA (estafa como puedas) (1998) de Jim Abrahams
NOVATO, EL (1990) de Andrew Bergman

ALGUNAS DE LAS SERIES DE TELEVISION
ARCHIVOS SECRETOS DEL F.B.I., LOS (1978) de Larry Cohen
GUERRA DE GANGSTERS (1981) de Richard L. Sarafian
INTOCABLES, LOS (de 1959 a 1963) el productor fue Quinn Martin
ULTIMO DON, EL (1998) de Graeme Clifford

«BUGSY»: El Engaño (Beverly Hills, 1947)

INFORMACION PARA EL DJ

"Bugsy" Siegel fue junto a "Lucky" Luciano, Meyer Lansky, Frank Costello y algunos otros, uno de los gángsters más significativos y conocidos de la historia de la Mafia *(eso sí no nombramos al tan explotado en películas, novelas y demás, como fue la figura de Al Capone).*

Allá sobre los años 40, empezaron a haber problemas con la organización ubicada en California, y el gran Capo "Lucky" Luciano mandó a Benjamín "Bugsy" Siegel para averiguar que ocurría, de paso que se mantuvieran un poco separados los miembros de la Cosa Nostra y no tuvieran al FBI, a la policía y a otros detrás suyo.

Nada más llegar, lo primero que hizo Siegel fue contactar con un amigo de la adolescencia. Se trataba, ni más ni menos, que del famoso actor George Raft, quien lo introdujo en el mundo del cine, presentándole a grandes personalidades del mismo. Este era uno de los sueños de "Bugsy", quien siempre había querido estar dentro de este "mundillo". Pero pese a su empeño, no logró su objetivo, y no por su aspecto precisamente *(ya que era un hombre verdaderamente atractivo, elegante, con unos bonitos ojos azules, y una muy bien merecida fama de mujeriego),* sino porque tenía demasiados delirios de grandeza, pecando excesivamente de egocéntrico, egoísta, narcisista, e incluso de cierta locura, temiéndole todos los que tenía trabajando para él, como sus enemigos, quienes sabían que enfrentarse al gran "Bugsy" suponía no llevarle la contraria ni ponerle nervioso, para evitar encontrarse con el cañón de su pistola en la cabeza, directamente entre las cejas, dispuesto a ser disparado en cualquier momento.

Durante sus años de estancia en Beverly Hills, hizo negocios con mafiosos de la talla de Mickey Cohen o Jack Dragna, a quienes dejó en la estacada cuando se cansó de ellos. Gran equivocación ésta, ya que Dragna era el Capo de toda California.

Todos estos problemas, incluido el querer hacer un gran hotel, casino, restaurante y sala de fiestas en un mismo local, y situado en un apartado desierto como era entonces Las Vegas, supuso la gota que colmó el vaso, porque lo que Siegel mandó construir para sus amigos de Hollywood, resultó un gran fracaso y una gran perdida de dinero para la Mafia. En 1947, "Bugsy" llego al limite de su obsesión, cuando necesitando más dinero para el "Flamingo" *(que es el nombre que le puso al casino),* hizo un desfalco a la comisión; lo que llego a enfurecer a Luciano, ordenando a Meyer Lansky *(contable y consejero particular de "Lucky", que conocía a Siegel desde pequeños, empezando en los negocios juntos)* para que aclarara todo este asunto, de la forma que él creyera conveniente.

Se supone, que desde ese momento los PJ'S fueron encargados de llegar hasta Siegel e intentar averiguar que estaba ocurriendo y defendiendo a éste con su propia vida e incluso ganándose su confianza. Más tarde, cuando se informó a Lansky de lo que pasaba, y muy a su pesar suyo, dió la orden de acabar con su amigo de la infancia sin que se llegue a sospechar de estas intenciones y a ser posible que las culpas recayeran sobre el ahora su enemigo, Mickey Cohen. Eso si los jugadores no se encuentran antes con los hombres de Salvatore Doretti, que tenían ordenes bien estrictas de cumplir el "trabajito", debido a que Salvatore quería vengar la muerte de su padre Don Giacomo, asesinado por Siegel a sangre fría y sin motivo aparente, salvo por quedarse con su mansión de Beverly Hills.

INFORMACION PARA LOS PJ'S

Estamos en el año 1947 y los PJ'S son llamados al cuartel general de Meyer Lansky, situado en la mejor Suite del Hotel Waldorf de New York, donde se les pide que investiguen sobre lo que esta ocurriendo en Beverly Hills (California), y más concretamente sobre Benjamín "Bugsy" Siegel, ya que les está ocasionando perdidas económicas y no están dispuestos a que esto continúe. También ha habido ciertos asesinatos y escándalos sin motivo aparente. Y claro está, detrás de todo esto la figura de Siegel sale en las primeras planas de todas las revistas, noticiarios y documentales, cosa que perjudica a la organización, en un momento en que se está hablando de próximos juicios contra la Mafia. De modo que deben desplazarse hasta allí, investigar, y en el momento que sepan algo informar de inmediato.

Se alojaran en la mansión de "Bugsy", porque éste ya está avisado de la llegada de los jugadores *(con cualquier excusa, para que no sospeche realmente a que se va).* Una avioneta particular los desplazara hasta Las Vegas y una vez allí les estará esperando un coche que los llevara hasta la mansión.

ENTREVISTA CON SALVATORE DORETTI

Cuando los PJ'S llegan con la avioneta a Las Vegas, les está esperando un gran coche negro del que salen dos hombres que se presentan como Giuseppe, un hombre de un tamaño descomunal y una cara desagradable, pero que nada más oírle decir un par de palabras, te das cuenta que no llega a poco más que a eso. Vamos, lo que en ésta jerga se suele llamar "gorila". El otro, por el contrario, tiene un poco más de labia y de educación y su aspecto es más sencillo, como de hombre corriente. Responde al nombre de Pietro. Dentro del coche espera un tercer hombre llamado Roberto, que es el conductor del automóvil. Éste se limita a esperar callado, a no ser que se hable de su tema favorito: el mundo del motor. Su aspecto es de rasgos más bien duros, pero a la vez bondadosos y tristes, como si no estuviera metido en esto muy a gusto; o sea con ideas no del todo claras, respecto a algunas acciones de la llamada Cosa Nostra.

En realidad son hombres de Salvatore Doretti, que se han adelantado a los de Siegel, pidiéndoles "permiso" para llegar antes y poder llevar a los jugadores a casa del primero, donde tendrán una entrevista, en la que Don Salvatore intentará averiguar para que vienen e intentar convencerles de que acaben con la vida de "Bugsy".

El aspecto de Doretti es el de un joven de unos 29 años, elegantemente vestido, con un bigote fino bien arreglado, el pelo negro y totalmente engominado y una educación y cultura realmente envidiable. Su físico es el de un hombre de 1'70 aproximadamente, delgado y bien parecido, con la piel muy morena y esos rasgos que caracterizan la imagen latina.

Durante la entrevista llegará una visita inesperada. Se trata del cantante Frank Sinatra, que viene a quejarse de su lenta ascensión en el campo del cine y de los insultos que suele recibir por parte de Siegel en recepciones o cenas de famosos del llamado séptimo arte. Giacomo Doretti, el padre de Salvatore, es quien estaba apadrinando*(entre otros)* la carrera de Sinatra hasta que se encontró con la muerte frente a frente, y ahora el cantante se encuentra perdido en un momento en que está de bastante baja. Salvatore le propone que vuelva a hablar con Jack Dragna y que éste le aconseje, a lo que Frank se niega y pide que al igual que hizo su padre anteriormente éste le ayude, ya que confía más que en el propio Dragna.

Ni que decir tiene el que cuando Sinatra se entera de que los jugadores vienen de parte de Lansky, sus acciones más bien achuladas, cambian radicalmente, reconociendo su lealtad hacia Luciano.

EN LA MANSION DE "BUGSY" SIEGEL

El camino hasta la mansión es sin duda todo un paseo turístico, ya que la casa está situada en pleno Beverly Hills y se ha de pasar por otras de lo más lujoso, pertenecientes a famosos actores de cine, cantantes de opera, aristócratas, etc.*(la de Siegel precisamente perteneció a un cantante de opera llamado Lawrence Tibbett, a quien se la compro nada más llegar a Beverly Hills, por un precio verdaderamente astronómico y el regalo de una Suite en el Hotel Beverly Hills, que es donde "Bugsy" debía alojarse en un principio).*

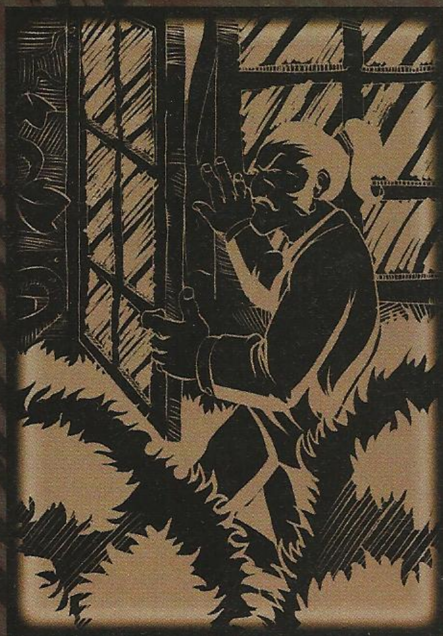
Siegel, tenia también otra casa cerca de ésta, donde acostumbraba a alojarse siempre que quería evadirse de sus "problemas", o cuando deseaba estar a solas con su amante Virginia Hill. Esta casa perteneció a Don Giacomo Doretti, gángster que no hizo muy buenas migas con "Bugsy" y en consecuencia acabo muerto *(si se desea investigar por la ciudad para conseguir información, no se obtendrá mucho más de lo que se sabe hasta ahora, puesto que a la gente no le interesa mucho "cantar". Si por el contrario los PJ'Sse dirigen a casa de Jack Dragna o a la comisaría, pueden obtener algo más de información).*

El recibimiento en la mansión de Siegel es bastante frío, porque al famoso gángster no le gustan los retrasos y este ha sido de lo más largo (*aquí , los PJ'S pueden utilizar los más variados recursos, si no quieren contarle que han tenido una entrevista con Salvatore Doretti y que no saben nada de los hombres que envió).* Nada más pasar la puerta habrá un "gorila" apodado "Lobo", debido a sus grandes y afilados dientes y sus ojos rasgados, (*Aún siendo de gran tamaño, se le ve un aspecto ágil en sus movimientos).* Junto a él, hay otro "gorila" llamado Prescot, que teniendo una fisonomía similar a "Lobo", no se le nota una gran agilidad en su figura, sino todo lo contrario; un peso pesado.

Los hombres os acompañan hacia el interior,



Módulo de La Llamada de Cthulhu



donde a la derecha hay un gran salón en el que entráis y sentado detrás de una gran mesa de despacho esta "Bugsy" con cara de pocos amigos. Junto a él, se encuentran dos hombres con los que esta entablando una dura discusión, uno de ellos es Johnny Oliver, guardaespaldas de Siegel; y el otro es Allen Smiley (*socio al que el gángster dejó al frente de sus negocios de apuestas y persona con la que estaba cuando lo asesinaron, exceptuando a Chuck, el hermano de Virginia Hill, que curiosamente esa noche decidió acostarse pronto, poco antes de que ocurriera el atentado):*

La discusión no es otra que la de un guardaespaldas faltó en el cumplimiento de su deber. Siegel le está dando un rapapolvo, diciéndole que por un simple fallo ha podido perder una buena suma de dinero y también la vida su amigo Smiley, ya que debía cuidar de éste mientras efectuaba un negocio en casa de Johnny Stompanato (*ayudante de Mickey Cohen y conocido sobre todo, por el escándalo formado unos años después con la actriz Lana Turner que fue su amante hasta el día en que Cheryl Crane, hija de 14 años de Lana, le hundió un cuchillo de cocina en el estómago a Johnny cuando este entablaba una típica pelea con Turner, saliendo perdiendo siempre ésta por las palizas que le propinaba)* en el que le entregaron un dinero para ingresarlo en el extranjero. Cuando de pronto un par de hombres entraron en la casa con dos ametralladoras Thompson e intentaron robarlo. Al fin y al cabo todo acabó bien porque los dos hombres terminaron "fritos", pero no gracias a Oliver, que en ese momento estaba más borracho que una cuba esperando a que se cerrara el negocio y dándole a la petaca que siempre lleva en el bolsillo interior de la americana; si no a los hombres de Stompanato, que actuaron con rapidez para acabar con aquellos dos "pardillos".

En ese momento, Siegel lleno de furia, se adelanta hasta su guardaespaldas y de un solo puñetazo lo derriba, y cuando Johnny pierde el equilibrio y cae al suelo, continua pateándole las costillas y gritándole que él no tiene, ni aguanta a incompetentes a su servicio. Mientras, Smiley observa cabizbajo la acción de «Bugsy» y le comenta que si no desea nada más se retira. Él accede, pero no sin antes acercarlo hasta vosotros y presentároslo. Lo más lógico es que ahora que habéis visto como las gasta Siegel, tengáis más cuidado en las cosas que hacéis o decís; empezando por la tardanza de vuestra llegada. Cuando Johnny Oliver se recupera un poco, pide a su jefe que le perdone y que le dé una oportunidad. Siegel lo acepta y le aconseja que deje la bebida, porque le puede perforar el hígado de una forma espantosa. Todo esto es una pantomima, ya que "Bugsy" en el momento de más calma, le pasa la mano izquierda por encima del hombro y sujetando un revolver del 38 con la derecha, se lo pone a la altura del hígado y dispara dos veces a bocajarro, riéndose y diciendo "Aquí tienes tu última copa, directa a su destino" (*en éste como en otros casos, se puede decir lo que a uno más le guste, por ejemplo " no hay piedad para los perros como tú en este pueblo" ó " yo nunca me echo atrás en mis ideas, así que adiós estúpido y borracho incompetente")*.

Después de estar un buen rato hablando *(sobre todo de lo orgulloso que esta "Bugsy" de su Hotel-Casino "Flamingo". Lugar al que os ha invitado para que acudáis la noche próxima en su compañía)*, se hace tarde y la noche cae rápidamente, por lo que, tras una buena cena, os retiráis a dormir, o bien os quedáis un rato en el salón tomando una última copa. Desde luego, si os habéis sabido comportar y habéis actuado educada y respetuosamente, Siegel se lleva un buen concepto de vosotros, lo que os puede ayudar en un futuro próximo a la hora de que necesitéis absoluta confianza.

EL ATENTADO

Esa misma noche, un hombre enviado por Salvatore Doretti logra entrar en la mansión, por la parte de atrás y a través de uno de los grandes ventanales del piso superior, donde se encuentran las habitaciones. *(Si alguno de los PJ'S está en su habitación, el asesino entrará primero en ella e intentará asesinar a quien se encuentre allí, con una pistola del 45 tapando el cañón con un cojín para insonorizar el ruido. Se deberá utilizar la habilidad de escuchar para poderse librar e incluso con una buena tirada se ha podido oír como entraba por el ventanal y se acercaba caminando poco a poco por el pasillo. Si por el contrario los jugadores se encuentran en el salón tomando una copa, el asesino entrara en la habitación de "Bugsy". Oyendo algún ruido extraño en el piso de arriba, ya está de nuevo la acción asegurada porque se deberá subir para salir de dudas de que todo marcha bien).*

Si se acaba con el asesino, Siegel contará de quien se trataba y para que había venido exactamente. Si no, *(si se le atrapa con vida)* se le interrogara descubriendo que se llama Vincent Colbert, *(mano derecha de un gángster de New York, llamado Vincent Calabrese apodado "Vinnie el loco", que regenta un local de apuestas en el Bronx)* y que es un asesino a sueldo, casi más bueno que "Bugsy" en sus buenos tiempos. La misión de Colbert era acabar con Siegel y *(en caso de que se lo impidieran)*, también con sus invitados. Si como he dicho, Colbert no ha muerto, Siegel se encargará personalmente de que éste *"duerma con los peces"*, o sea que acabará con él y después mandará un par de mensajes a aquellos que lo han enviado.

INFORMES EN LA COMISARIA

Se puede conseguir información, pero poca. Tan solo algunos nombres de personas que de algún modo han tenido relación con Siegel:

Giacomo Doretti, nacido en Palermo, casado y con dos hijos. Uno de ellos vive en New Jersey y el otro es el conocido gángster que al morir su padre continuó con los negocios que éste llevaba. A Doretti se le encontró en el salón de su casa de Beverly Hill, tendido en el suelo y con una bala en la cabeza. A su lado había un revolver del 38. Se cerró el caso diciendo que fue suicidio, debido a que había tenido una gran perdida de dinero que debía a Allen Smiley, por unos negocios de apuestas y que no pudo pagar, Pero...¿quién se dispara en la nuca para suicidarse?.

John Ralston, productor de cine, quien tuvo el gran "privilegio" de visionar algunas pruebas que Siegel se hizo para una película y se burló diciendo que lo mejor que podía hacer era largarse de vuelta a New York y dedicarse a continuar su "carrera" de *"asqueroso, ratero y matón, de tres al cuarto"*.

A Ralston se le encontró en su estudio, donde se estaba escenificando o, mejor dicho, preparando una nueva versión de *"HISTORIA DE DOS CIUDADES"*. En el había una enorme plaza de tiempos de la revolución francesa y un patíbulo en medio de ella, con una bonita y gran guillotina con la hoja curiosamente bien afilada. El cuerpo del productor estaba en un lado de la hoja y la cabeza en el otro.

Cuando se le preguntó a Siegel si tenia idea de lo que había ocurrido; este riéndose contesto que ya le había avisado que no continuara con tantos quebraderos de cabeza porque podía perderla.

Hank Greenberg, gángster de poca monta al que Siegel asesinó el Día de Acción de Gracias de 1939, en Vista del Mar, por la noche. En 1940, Siegel fue arrestado y al poco salió en libertad por falta de pruebas, pero la prensa lo publicó todo y "Bugsy" empezó a estar mal visto en muchos sitios. Cosa que también perjudicó a George Raft, el famoso actor, que lo defendió en el juicio, alegando que no podía haberlo hecho ya que esa noche se encontraban juntos tomando unas copas. Esto y unas fotos en las que este salía abrazando al gángster después de salir absuelto por el jurado, hundieron la carrera del actor.

Conde Berlucci, aristócrata italiano, que como el Conde Carlo DiFrasso, era amigo intimo de Benito Mussolini.

En una recepción de las que se ofrecían en la Meca del Cine, este conde tuvo la desgracia de toparse con Siegel y acabó con dos costillas rotas y la nariz partida, a causa de una discusión que se formó a raíz de un comentario de mal

«BUGSY»: El Engaño (Beverly Hills, 1947)

gusto, por parte de "Bugsy" sobre Mussolini, que enfureció al conde, llevándose la peor parte al pedir a Siegel que se retractara de sus palabras.

Condesa Dorothy DiFrasso, esposa del conde antes citado y amante de "Bugsy" Siegel. Salieron juntos en diversas revistas del corazón.

Virginia Hill, ex-amante de otro mafioso llamado Joe Adonis y actual amante de Siegel. Pésima actriz y cantante, con escándalos bien reconocidos al haber estado liada con famosos toreros y algún que otro músico, como el batería Gene Krupa.

Tuvo un escándalo sonado cuando en un restaurante en el que estaba cenando con un guitarrista, irrumpió de golpe "Bugsy" y sacó un revolver del 38, amenazando al músico y diciéndole que se largara y que dejara en paz a su chica, si es que apreciaba de algún modo su vida.

(Todos estos informes se pueden sonsacar utilizando las habilidades de derecho o charlatanería, y no solo tiene que ser estrictamente en la comisaría, sino que también se puede hablar con el actor George Raft o con Virginia Hill, por ejemplo. Con esta última se puede intentar utilizar la habilidad de seducción, o las que el PJ crea conveniente).

NOCHE EN EL "HOTEL FLAMINGO"

Lo que es el "Flamingo" está dividido en dos partes pertenecientes a un mismo edificio:

Entrando, a la izquierda se encuentra un mostrador de recepción y un ascensor a su lado, que llega a los tres pisos en los que hay un buen numero de habitaciones individuales, dobles, e incluso suites.

Entrando, a la derecha está el casino, con varias mesas de juego, ya sean de póquer, como de la ruleta, etc.

Al fondo a la izquierda, se encuentra el guardarropía, con una puerta trasera que da a la calle. Enfrente de este, un apartado donde están ubicadas toda clase de maquinas tragaperras y una habitación interior en la que se hacen partidas privadas, o sea un reservado. También al lado del guardarropía hay una majestuosa escalera que conduce hasta el piso superior.

En este piso está la sala de fiestas, con un gran escenario para actuaciones de orquestas, grupos de baile, cómicos, etc. *(precisamente esta noche esta actuando el cómico Jimmy Durante y la orquesta de Gene Krupa, con la actuación especial de Virginia Hill, interpretando la famosa canción "Drum-Booguie").*

Alrededor de la pista de baile hay varias mesas preparadas para la cena. Detrás de ellas se encuentra una gran barra, con un buen surtido de bebidas de todas clases. A su izquierda, están los lavabos y a su derecha una puerta que lleva a la cocina, con otra trasera situada al fondo, donde unas escaleras van a dar a la calle.

En la parte izquierda del escenario, hay una escalera que lleva al despacho privado de "Bugsy" Siegel. También con una puerta trasera.

Detrás del hotel, a un lado, hay una enorme piscina al descubierto, donde durante todo el día siempre da el sol. Y en el otro lado de la parte posterior del "Flamingo", hay un parking para toda clase de automóviles.

La noche en el "Hotel Flamingo" puede llenarse de anécdotas para los jugadores, porque pueden conocer a famosos miembros de la llamada Meca del Cine, o hacer contactos con gente como Mickey Cohen, para conseguir información acerca de Siegel y sus problemas.

(A modo de interés para el DJ, este hotel llegó a costar seis millones de dólares, cuando el precio inicial estimado por Siegel era de un millón. Esto acarreó el disgusto entre los grandes "Capos", viendo que "Bugsy" gastaba mucho por un simple sueño, sin importarle las consecuencias).

El nombre del hotel fue en honor a su amante Virginia, a quien apodaban así, "Flamingo".

En él trabajaban cerca de 120 personas, entre camareros, crupieres, vigilantes, cigarreras, cocineros, gente de mantenimiento, etc.

Su inauguración, en las Navidades de 1947, fue un fracaso y a éste se sucedieron muchos otros. Pero el "Flamingo" consiguió salir a flote y más tarde estuvo muy bien considerado, ya que detrás de él se edificaron muchos otros casinos, haciendo de Las Vegas, la gran ciudad del juego, y Nevada, uno de los estados con mayor recaudación, mientras lo tuvo al frente durante años, y entre otros, el cantante y actor Frank Sinatra).

ASESINAR A "BUGSY" SIEGEL

Una vez que se ha informado a Meyer Lansky de los asuntos de "Bugsy", éste busca una solución. Esta no es otra que la de acabar con él, de la forma que se desee, siempre y cuando sea en el más estricto de los secretos y no queden indicios de quien a podido hacerlo y menos quien lo a podido ordenar. Tiene que ser esa misma noche ya que "Bugsy" estará solo, es decir sin ningún guardaespaldas.

Siegel se encuentra en la antigua casa de Giacomo Doretti en compañía de Allen Smiley y de Chick, el hermano de Virginia, que se ha acostado porque ha dicho que estaba muy cansado.

Smiley y Siegel están hablando en el salón, delante de unos grandes ventanales, donde la silueta de sus figuras se diferencia perfectamente. Esto significa que un rifle con mira telescópica se puede utilizar para no fallar y dar exactamente en el blanco, casi sin peligro de equivocarse.

Si se desea, se puede entrar dentro de la casa y sorprenderlo, o enfrentarse a él cara a cara. Cosa que es más peligrosa, porque el jugador puede salir mal parado con un PNJ como es "Bugsy" Siegel.

(De todos modos y en caso de que los PJ'S fallen en sus acciones, Siegel morirá igual, para que simplemente seamos fieles a la historia y ocurra lo que pasó en realidad.

Aquí, por ejemplo, el DJ puede decir que Salvatore Doretti al fin consiguió lo que quería, acabando con su eterno enemigo).

LA TRAMPA

Cuando Siegel haya sido asesinado, los jugadores deberán volver a llamar a Meyer Lansky, para explicar que la misión a concluido. Éste les dirá que se dirijan al "Flamingo", donde les espera Gus Greenbaum, nuevo propietario del negocio, para que les dé instrucciones y ayudarles a "*desaparecer*" por una





Módulo de La Llamada de Cthulhu

temporada.
Esto no es más que una trampa, ya que cuando llegan al hotel, está vacío y al dirigirse al antiguo despacho de Siegel, les están esperando 4 hombres con "Tommy's" para darles la bienvenida. Situados delante de la tarima del escenario *(aquí el DJ puede decir alguna frase como "con los respetos del Sr. Luciano y el Sr. Lansky", o bien "saludar a "Bugsy" de nuestra parte en el infierno", etc.)*
El motivo de la emboscada no es otro que el de no dejar ningún cabo suelto en todo el asunto. ¡LO SIENTO AMIGOS, PERO YA OS AVISÉ QUE EN EL MUNDO DE LA MAFIA HAY MUCHAS TRAICIONES Y NUNCA PUEDES FIARTE DE NADIE...!. Si por un "milagro" se consigue escapar, no costará encontrar un medio de transporte para salir del Estado, o si se han hecho buenos contactos, incluso del país. Si por el contrario mueren, todo será arreglado para que parezca un accidente o un ajuste de cuentas, y tendrán un entierro digno. Pagado por el Sr. Greenbaum, claro está.

REPARTO DE PNJS

BENJAMIN "BUGSY" SIEGEL:
FUE 15 / DES 15 / INT 14 / Idea 70 / CON 13 / APA 16 / VOL 16 / Puntos de estrés 80 / TAM 17 / EDU 13 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 1 CONDUCIR AUTOMOVIL 40% / CHARLATANERIA 35% / DESCUBRIR 25% / ESCUCHAR 25% / REGATEAR 30% / INTIMIDAR 70% / PERSUADIR 65% / SEDUCCION 75% / TORTURAR 80% / PELEA 70% (daño 1D3) / NAVAJA 60% (daño 1D4 / parada 9) / PISTOLA 45 85% (daño 1D10+2 / parada 8) / REVOLVER 38 80% (daño 1D10 / parada 10)

SALVATORE DORETTI:
FUE 14 / DES 12 / INT 15 / Idea 75 / CON 12 / APA 12 / VOL 14 / Puntos de estrés 70 / TAM 14 / EDU 18 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 13 CHARLATANERIA 65% / DISCRECION 60% / PERSUADIR 70% / DESCUBRIR 50% / PISTOLA 45 70% (daño 1D10+2 / parada 8) / REVOLVER 22 80% (daño 1D6 / parada 10)

MEYER LANSKY:
FUE 12 / INT 17 / Idea 85 / CON 13 / APA 11 / VOL 18 / Puntos de estrés 90 / TAM 11 / EDU 19 CHARLATANERIA 40% / CREDITO 55% / DERECHO 65% / DISCRECION 75% / ESCUCHAR 65% / INTUICION 80% / PERSUADIR 85% / CONTABILIDAD 90%

MICKEY COHEN:
FUE 14 / DES 12 / INT 12 / Idea 60 / CON 16 / APA 12 / VOL 15 / Puntos de estrés 75 / TAM 13 / EDU 11 CHARLATANERIA 40% / INTUICION 35% / PERSUADIR 45% / REGATEAR 60%

JACK DRAGNA y GUS GREENBAUM:
Se pueden utilizar prácticamente las mismas que Cohen

PIETRO:
FUE 14 / DES 12 / INT 11 / Idea 55 / CON 14 / APA 10 / VOL 11 / Puntos de estrés 55 / TAM 13 / EDU 10 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 13 REVOLVER 38 60% (daño 1D10 / parada 10) / PELEA 40% (daño 1D3 / TORTURA 35%

GIUSSEPPE:
FUE 18 / DES 14 / INT 11 / Idea 55 / CON 17 / APA 9 / VOL 9 / Puntos de estrés 45 / TAM 18 / EDU 10 / Bonificación al daño +1D6 / Puntos de vida 13 PORRA 60% (daño 1D6 / parada 15) / REVOLVER 22 50% (daño 1D6 / parada 10) / PELEA 85% (daño 1D3) TORTURA 65%

"LOBO" y PRESCOT:
Se pueden utilizar las habilidades y características de Pietro y Giusseppe.

ALLEN SMILEY:
FUE 12 / DES 12 / INT 14 / Idea 70 / CON 14 / APA 10 / VOL 11 / Puntos de estrés 55 / TAM 15 / EDU 17 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 15 REGATEAR 65% / DERECHO 70% / DISCRECION 80% / PERSUADIR 50%

VINCENT COLBERT:
FUE 16 / DES 15 / INT 14 / Idea 70 / CON 15 / APA 15 / VOL 12 / Puntos de estrés 60 / TAM 17 / EDU 17 / Bonificación al daño +1D6 Puntos de vida 16 CONDUCIR AUTOMOVIL 50% / CHARLATANERIA 60% / DERECHO 25% / DESCUBRIR 65% / PERSUADIR 55% / ESCUCHAR 70% / LANZAR 40% / OCULTARSE 70% / INTIMIDAR 80% / INTUICION 65% / MAÑA 70% / TORTURAR 75% / PELEA 65% (daño 1D3) / 2 PISTOLAS 45 95% mano derecha y 85% mano izquierda (daño 1D10+2 / parada 8) / CUCHILLO DE MONTE 90% (daño 1D4+2)

LOS CUATRO ASESINOS DEL "FLAMINGO":
Para utilizar a estos PNJS, se pueden usar las habilidades de Pietro, Giusseppe, "Lobo", Prescot, o incluso si se les quiere poner más difícil a los PJ'S, las de Vincent Colbert.
Eso sí, la diferencia que tienen estos es que llevan metralletas Thompson, con ráfagas de 20 disparos por asalto, daño de 1D20+2 y resistencia 8. Se deberán escoger los PNJ'Sde antemano y de cada uno de ellos se elegirá una de sus armas y se dividirá su tanto por ciento a la mitad, sumándole después el estipulado como probabilidad base que tiene la Thompson. Por ejemplo, si se escoge a Vincent Colbert para uno de los asesinos, este tiene 90% en cuchillo de monte y es el arma que se ha elegido para sustituir por la metralleta. Pues bien, si se divide su tanto por ciento queda en 45; y si a este se le suma el 15 que tiene la Thompson, se quedara en un 60%, que es el que se utilizara.

(Los demás PNJS, como pueden ser FRANK SINATRA, GEORGE RAFT, VIRGINIA HILL, AGENTES DE LA COMISARIA, etc. se dejan a la libre interpretación que pueda hacer de ellos el DJ, ya que no tienen demasiada importancia en el desarrollo de la partida).

Andrés Ramos



Luces en la oscuridad

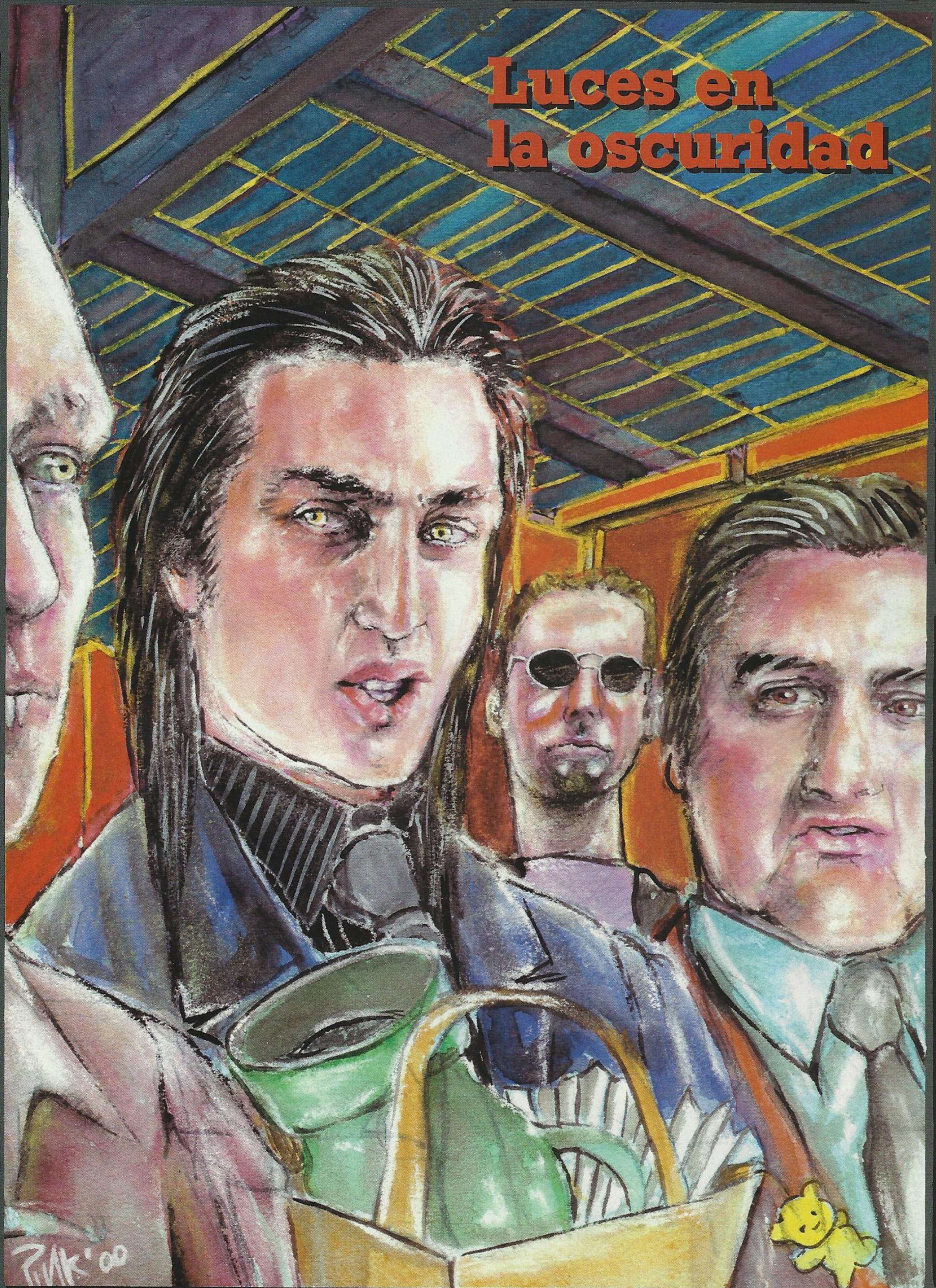


ilustración: Pilar Martín



VAMPIRO LA MASCARADA

A J., por las lealtades cuestionadas

Siempre pensé que el matrimonio y la muerte eran cosas que le pasan a otra gente. Pero yo ya había muerto una vez, y al menos esto eliminaba la otra posibilidad. Decir que un vampiro puede casarse es como asegurar que una planta puede hablar. Podrás buscar todos los sucedáneos que quieras o contratar a los mejores ventrílocuos. Pero aún así será una farsa. Pese a todo, cuando la Príncipe de la ciudad anuncia su matrimonio no es cuestión de venirle con consejos de revista femenina. Te callas y compras un regalo, especialmente si no eres más que un pobre neonato con menos poder que un perro.

Así comenzó todo. Eligiendo juegos de té y mantelerías. Mis amigos y yo estábamos en unos grandes almacenes que un contacto nuestro había abierto para nosotros, buscando una alternativa barata y vistosa. Allan sostenía un horrible jarrón que valía más dinero del que yo había ganado en toda mi vida. Y Leah hundía su espantosa cara en un juego de cojines de pesadilla. Nuestro contacto, el director de los almacenes, apareció de repente desde detrás de una columna.

- Chicos, tenéis visita. Y os recuerdo que lo que se rompe se paga.

Detrás del director estaba Levene, el soso secretario personal de nuestra Príncipe. Calvo, regordete, y eternamente vestido de polyester, parecía más un vendedor de enciclopedias que el eficiente gestor que en realidad era. No es que el chaval andara sobrado de sentido del humor, pero para ser un ghoul no era un mal tipo. Y en esta ciudad eso ya te hace bastante original.

- Dejad esto. Tenéis algo más importante que hacer.

- Me encantará vestirme de dama de honor- rió Leah desde el fondo de sus pústulas- El rosa me alegra el cutis.

- Menos bromas. Marianne ha muerto. Sólo han quedado cenizas.

El jarrón que hasta entonces sostenía Allan hizo una demostración práctica de los efectos de la ley de la gravedad.

- Vaya, la Príncipe se acaba de quedar sin madrina de boda...

En realidad, los tres supimos al instante que significaba mucho más que eso. Una de las razones por las que nuestra ciudad era bastante más estable que muchos otros principados era la alianza formada por nuestra Príncipe Toreador, Day; su futuro marido y líder de los Ventrue, Jim, y la primogénita Brujah, Marianne. Claramente, el todopoderoso triunvirato había quedado tan roto como el jarrón.

Acompañamos a Levene al hotel donde vivía. Leah, Allan y yo estábamos en deuda con él y la Príncipe, y parecía bastante claro que había llegado el momento de devolver los favores.

- Day está muy afectada. Se conocían desde hace más de seiscientos años. Es evidente que el que lo ha hecho es muy poderoso.

Allan cruzó su mirada conmigo. Fuera cual fuera el papel que íbamos a jugar en aquello, alguien capaz de cargarse a Marianne no iba a tener demasiados problemas con nosotros.

- No lo hemos hecho público, aún. Las consecuencias... Jim está ahora con Day pero hay que actuar rápido. Confío en vosotros para que averigüéis quién la ha matado. No os estoy pidiendo que os enfrentéis al culpable. Yo mismo estaré encantado de impartir justicia.

Mal asunto. Poca gente había visto nunca que Levene perdiera la cabeza. Eché de menos la simple felicidad rebuscar entre alfombras y cuberterías.

- Quienquiera que lo hizo lo planificó muy bien. A primera hora de esta noche he tenido un aviso del jefe de bomberos. Poco antes del anochecer alguien abrió las persianas del apartamento. Aunque la alarma de humos saltó, ya era tarde. El cabrón que lo hizo había situado a Marianne junto a la ventana.

Recordé la última fiesta de Marianne a la que habíamos acudido. En la entrada de su piso había cámaras de seguridad y ninguno de los invitados humanos era fumador. Marianne era bastante paranoica por lo que se refería a su seguridad. Pese a todo, la fiesta había estado muy bien, porque Marianne ya se había encargado de ofrecernos un muestrario de viciosos que supliera la ausencia del tabaquismo. Además, nos había invitado a nosotros, a pesar de la diferencia de edad.

Los bomberos habían seguido órdenes estrictas de no tocar nada. El piso estaba relativamente ordenado, lleno de libros, CDs, caballetes con acuarelas a medio pintar e instrumentos musicales. Marianne decía a menudo que su gran desgracia era no haber sido Abrazada por un Toreador. Demasiado cerebro y look insuficiente, bromeaba.

Los bomberos habían forzado la entrada. Aparentemente, los agresores no habían entrado por la fuerza o tenían una llave. A primera vista no faltaba nada, aunque sin Marianne aquel piso parecía más vacío que nunca.

Los tres sabíamos perfectamente donde estaba su dormitorio. La cama estaba deshecha, y un montículo de cenizas se agolpaba junto al alféizar, mientras las parpadeaban débilmente luces en la oscuridad de la calle.

Allan palpó la cama.

- Intenso placer. E intenso dolor. O se pasó su última noche practicando el sado, o no entiendo nada

Leah y yo nos inclinamos sobre las revueltas sábanas. El cojín estaba manchado tenuemente de sangre.

Revolvimos toda la casa. Aparecieron varias armas, dinero, joyas. No faltaba nada. También revisamos las cintas de seguridad. Pero por algún motivo, Marianne había olvidado conectar las cámaras al irse a dormir. O alguien las había desconectado convenientemente Lo único un poco prometedor fue la agenda. La noche anterior Marianne había ido a La Aguja, un bar del centro. Si el nombre del bar estaba apuntado en el dietario, es que había ido allí para encontrarse con alguien. Quizás con su asesino.

Aunque La Aguja no era un mal bar, por algún motivo no era un lugar popular con los Vástagos de la ciudad. Aún así, no era peor que los que frecuentaba Marianne habitualmente. Aunque Marianne, Day y Jim salían de vez en cuando, sólo la Brujah había sido una noctámbula empedernida. Leah alteró su cara y al momento nos perdimos entre la multitud que revoloteaba entorno a la barra. Tuvimos que gritarle varias veces al camarero para que nos oyera encima del lamento de Portishead que sonaba incansable. De buenas a primeras, no quiso decirnos nada. No, no le sonaba una chica alta y con el pelo corto pero unos cuantos billetes debajo de los Gin Tonics que ni siquiera probamos parecieron ayudar un poco más. Efectivamente, Marianne había estado allí. Por lo visto, entró y salió de La Aguja varias veces. Durante la noche había estado hablando con varias personas. La habían visto con una mujer, a la que parecía intentar convencer de algo, y también con un hombre, pero no recordaba en qué orden. También recibió una llamada en el móvil y salió a la calle para poder hablar mejor. Del portero sonsacamos poco más. Su media neurona parecía recordar que una chica alta y con pelo corto había mandado a la mierda a un tipo con pinta de heavy y una camiseta rosa que le dijo algo mientras ella hablaba por teléfono.

Yo sabía quién era el tonto de la camiseta rosa, y Allan lo sabía aún mejor. Sven era un Gangrel sólo de nombre. No se había comportado cuérdamente desde hacía muchos años. En una fiesta él y Allan se habían peleado, y el uso creativo que habían hecho ambos de la Dementación había dejado a varios testigos fuera de combate.

Sven era escoria, y vivía consecuentemente con su forma de ser. Lo malo no era que trapicheara - la eternidad da tiempo para dedicarse a éste, y a otros muchos oficios y nosotros tampoco estábamos por encima de hacer un «bussines» de vez en cuando- pero su ambición le hacía adulterar todo lo que movía, y además utilizaba sus Disciplinas para crearse el mercado. Además, tenía un fructífero negocio paralelo en la extorsión de pequeños comerciantes. La casa de Sven, puestos a llamarle de algún modo, no hubiera estado mal si Ian hubiera limpiado alguna vez desde que fue construida un par de siglos atrás. Apostar por Sven como asesino de Marianne era hacer trampa. Ganábamos seguro.

Yo mismo rompí su puerta, y asusté de paso a un par de niñatos que habían acudido a casa de Sven para ver si podían animarse la noche con algo. Sven ni se inmutó. Los niñatos se largaron con el rabo entre las piernas y Sven nos dedico la mejor sonrisa que sus caries pudieron fingir.

- Al final, todos acabáis pasando por aquí.

- Venimos por Mary.

Sven se rascó el sobaco. Supongo que era su manera de indicar que pensaba.

- Ya le pagaré a esa zorra todo lo que le debo.

Mi amigo Allan no es exactamente lo que se llama una persona razonable. Golpeó a Sven con la gracia que le proporcionaban sus cien kilos de locura.

- ¿Cómo lo hiciste? ¿Por qué?

- ¿Cómo que por qué? Para pasar, ¿por qué si no?

Bum. Allan golpeó de nuevo, aunque esta vez Sven fue más rápido. Ambas figuras saltaron por encima de los destartalados muebles, moviéndose a una velocidad que ni Leah ni yo podíamos soñar con conseguir. Pero Allan había aprendido unos cuantos trucos desde la famosa fiesta, y después de efectuar unos cuantos cambios súbitos en el concepto de interiorismo de Sven, éste terminó tumbado en el suelo.

- ¿Cómo lo hiciste?

- Como siempre, le di la brasa hasta que me pasó algo. Me lo tiró a la cara, más bien. Estaba demasiado ocupada hablando por el móvil.

Leah se acercó y lo miró fijamente. Todos los án-



gulos de la cara del Nosferatu parecían clavados en los ojos del Gangrel.
- ¿Por qué le has hecho esto?
- Yo no le hecho nada. He mantenido mi parte del trato y no he hablado. Cuando me fui, estaba vivita y coleando. Jim podrá decirlo, porque estaba con ella.
Jim. No hacía falta acercarse a Dinamarca para oler a podrido. Salimos de casa de Sven sin cerrar la puerta.
Volvimos a la Aguja. La descripción de Jim concordaba con la del hombre a quién el camarero había visto. Y la mujer que había estado antes con ella se parecía a Day. O la Príncipe o su novio la habían asesinado. Quién sabe si no habrían sido los dos. La fantástica boda que había en perspectiva quizás iba a dejar a Marianne fuera del círculo de decisión. Todos suponíamos que había un fuerte vínculo, seguramente de sangre, entre los tres regentes de la ciudad. Pero Marianne parecía haberse convertido en una vela algo molesta.
En el Principado se respiraba un ambiente fúnebre. La gran sala donde solía reunirse el consejo de la ciudad parecía enorme. Sólo Levene, Day y Jim ocupaban un pequeño rincón. La Príncipe parecía sólo una mujer frágil y asustada, lejos de la majestad que la envolvía normalmente. Se retorcía el cabello rojizo ansiosamente.
- Señora, debemos hablar con vosotros. Por separado.
Levene hizo un gesto de negativa, pero Day asintió. Levene y Jim se marcharon.
- Marianne y yo vimos formarse la Camarilla. Esta ciudad es obra nuestra. Y de Jim, claro.
- Anoche la visteis ¿no es verdad?
- Sí, pero Espero que no insinuéis que fui yo.
Su voz era gélida. No había manera de saber si mentía.
- Cualquier información que podáis ofrecernos será útil. Si había algo que os preocupaba respecto al Principado, puede tener relación alguna con lo que ha pasado.
Day apartó la mirada.
- Los motivos por los que nos vimos son estrictamente personales. Estoy cansada y no quiero hablar más.
Nos quedamos solos en la estancia. Estaba claro que no encontrábamos el enfoque adecuado. Puede que no haya un enfoque adecuado para hablar con los Antiguos.
Jim entró. Estaba ojeroso, pero parecía más sereno que la Príncipe.
- ¿Por qué motivo viste a Marianne?
- Teníamos que concretar algunos detalles de la boda.
- Sven os vio juntos
Jim apartó la mirada.
- Dejé a Marianne en casa hacia las cuatro. Perfectamente viva.
Sentí que aquello era un gran despropósito. Alguien había subido las persianas.
- Marianne no quería que Day y tu os casarais. Le parecía una idea estúpida y además creía que la apartaríais del poder. Sabías que tarde o temprano convencería a Day y la boda se iría al traste.
- Quién sabe qué quería realmente Marianne. Pero luchó más que nadie para que esta boda se celebrara.

No sé si lo soñé, pero me pareció que Jim retenía un sollozo. De todas formas, aquello era un velatorio. Aunque la muerta hubiera sido incinerada.
Quedaba poca noche. Abandonamos el Principado cansados y hambrientos. Leah propuso entrar otra vez en la residencia de la Príncipe y exigirle que nos dejara alimentar de algún miembro de su Rebaño. Estábamos en la acera discutiendo sobre qué hacer cuando vimos una figura salir del edificio. Era Jim. Pese a las quejas de Allan, corrimos calle abajo intentando hacer el menor ruido posible. Jim subió a un cuatro por cuatro y enfiló un camino que ya habíamos recorrido. Iba en dirección a la casa de Sven.
A través de la puerta desvencijada oímos gritos. Entrar fue fácil. No así detener al primogénito Ventrue, que estaba desgarrando una camiseta rosa llena de vísceras. Sven era un montón de partes, tan roto como los muebles que Allan había destrozado antes.
Jim cayó al suelo. La sangre de Sven se mezclaba con la que caía de sus propios ojos.
- Fue... el maldito...chantajista.
La historia más vieja del mundo. Que la boda entre Jim y Day iba a ser un fiasco era evidente para todo el mundo. Los vínculos de sangre no tienen nada que ver con los ritos humanos. Jim y Day se querían realmente, pero tenían sus dudas. Day quedó con Marianne y le explicó lo que pasaba. Pero la Brujah quería mucho a ambos, e intentó convencer a Day de que no debía dudar, de que serían felices. Luego la llamó Jim, y quedaron.
Sven los vio. Pero no los vio solamente cuando hablaban, sino que vio lo que inevitablemente ocurrió después. Los vio alejarse hacia la casa de Marianne, donde está pasó su última noche, de intensa felicidad y culpa.

Jim sabía que la sangre en la almohada de Marianne era la de sus propias lágrimas.
Pero se equivocaba en un punto. El Gangrel no había hecho matar a la Brujah. No tenía los medios, y tampoco le hubiera hecho falta. Marianne sabía que sus acciones lo habían cambiado todo para que no cambiara nada. Había sido una vela, sí, pero para iluminarlos a todos en la oscuridad. Y decidió extinguirse ella sola.

EPÍLOGO

Nunca me han gustado las bodas. Por no ir, ni siquiera me había presentado en la mía. Pero hay que reconocer que ésta fue muy bonita. Oficialmente, Sven había matado a Marianne, y la tragedia había unido aún más a Day y Jim. Y sólo nosotros supimos que el jarrón que les regalamos estaba hecho de trozos pegados.

Los personajes jugadores que aparecen en este módulo, son un Malkavian, un Nosferatu y un Ventrue de generaciones 9ª-10ª. Esta narración podrá ser adaptada fácilmente por cualquier Director de juego.
Se podrá cambiar el nombre de los Pjs. para adaptarlo a cualquier ciudad donde se quiera jugar el módulo.

por Mar Calpena



freak fashion.

emilio. maquetador

te emocionas nada más pensar en ello. no hay nada de malo. realmente, el privilegio es tenerte cerca.
por eso emilio pone todo su esfuerzo y profesionalidad en el producto que tienes en las manos.
él, como tú, es un LÍDER.



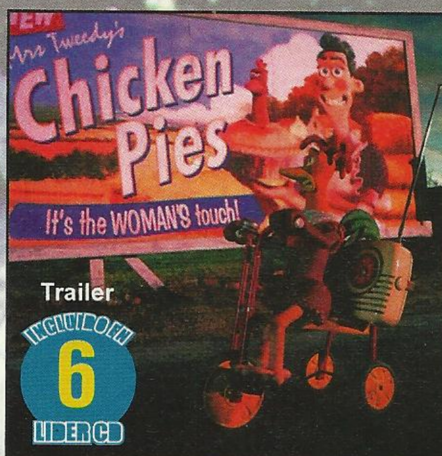


Cine de Animación para este verano

La animación no solo es cosa de niños

Llega el verano, y empiezan las vacaciones escolares. Los chavales más pequeños aprovechan su tiempo libre para, entre otras cosas ir al cine. Los padres en sus ratos libres acceden (a regañadientes) a acompañar a sus hijos a ver las habituales producciones infantiles, que se estrenan en estas fechas veraniegas.

En este año 2000, quizás por lo apocalíptico de esta cifra, o porque algunos conceptos ancestrales están cambiando, un buen segmento del cine de animación que se ha estrenado o se va a estrenar en la época estival no será exclusivamente para disfrute del público más menudo.



MÁS BESTIAS POR FAVOR

Seguramente los nombres de Kenny, Kyle, Cartman, Stan, no os sonarán de mucho si no tenéis una conexión de satélite o digital. Estoy hablando de *South Park*, una serie de animación americana de enorme éxito en su país de origen, que ha destruido paso por paso los pilares de la doble moral americana que tanto aborrecemos los europeos. Nada tiene que ver con los dibujos preciosistas que nos tiene acostumbrados la factoría *Disney*. Aquí la animación brilla por su ausencia, y la cutrez de los diseños se exhibe sin ningún pudor. Pero su éxito no radica en la calidad gráfica sino en su total y absoluta incorrección política, haciendo de las palabras "puta" y "joder" una base lingüística en el desarrollo de las relaciones sociales entre los niños protagonistas de la serie. No hay límites de ningún tipo: temas como la homosexualidad, la muerte (siempre muere Kenny en cada capítulo), el racismo, son tratados de forma radical y sin ningún respeto. El salto al formato cinematográfico no ha suavizado para nada lo salvaje de su contenido, sino más bien todo lo contrario. Parodiando a los musicales de Disney, "South Park: más grande, más largo, sin cortes", presenta diferentes secuencias cantadas y coreografiadas por los habitantes de tan malhablado pueblo, con letras tremendamente corrosivas, como por ejemplo "La madre de Kyle es una puta". En esta versión más grande, más larga y sin cortes, los estadounidenses declaran la guerra a Canadá, a causa de una película de este país vecino, donde las palabras malsonantes y la escatología produce un serio trauma en la comunidad bienpensante, al ver que sus hijos duplican las obscenidades vistas en la polémica película. Liderados por la madre de Kyle, máxima defensora de la tan cacareada doble moral americana, (como demuestra cuando dice que la violencia es permisible mientras en su ejecución no se digan tacos) los americanos deciden declarar la guerra a Canadá después de que éstos en represalia al secuestro político de los actores que protagonizan la obscena película, bombardeen a la familia Baldwin (sí, la de los actores). Un disparate tras otro conforman una película divertida para quien no restrinja su sentido del humor.

Ciencia ficción animada

Don Bluth, es un maestro de la animación que trabajo para la Disney, en las primeras producciones de Spielberg e incluso se adentró en el mundo de los videojuegos con aquel fabuloso e innovador videojuego de Laserdisc, que era *Dragonslair*, donde un caballero llamado Dirk, tenía que adentrarse en un castillo para salvar a su amada de un malvado dragón. Era la primera vez que un videojuego tenía un estilo totalmente cinematográfico, con lo que montones de mirones se agolpaban para ver si los que jugaban eran lo suficiente buenos como para ver el ansiado final.

Después de algunos éxitos y muchos fracasos, Don Bluth vuelve a las andadas con una de las películas más espectaculares que ha dado el cine de animación en los últimos años. Mezclando animación tradicional con gráficos por ordenador, *Titan A.E.* (Titan, después de la Tierra) nos sitúa en una historia que se inicia con la destrucción de la Tierra por unos pérfidos alienígenas, llamados Drej, y de cómo un héroe se dedica a buscar una nave llamada Titán que puede recrear las condiciones del planeta azul, y así devolver la esperanza a la humanidad.

Está película, también dirigida a un público más adulto de lo habitual, destaca por una nada modesta espectacularidad que pretende atraer a un público con ansias de espectáculo, fanático de la animación (generalmente japonesa) y de la ciencia ficción, que huya de las producciones más infantiles del género de la animación, buscando un héroe adolescente con el que sentirse más identificado.

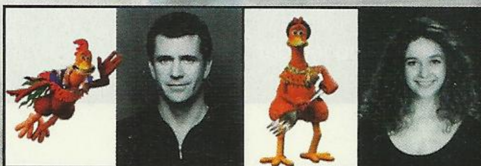
Animación sin dibujos

Me refiero a la animación con plastilina , como la practicada en otro de los estrenos del verano. *Evasión en la granja* donde la factoría Aardman, liderada por los británicos Nick Park y Peter Lord, vuelven con su primer largometraje (aunque ya se había estrenado en nuestras pantallas alguna recopilación de sus cortos más famosos). La producción es financiada en esta ocasión por una Major como es Dream Works, que posiblemente ha visto un filón comercial en el trabajo de éstos británicos. Para dar buena prueba del esfuerzo económico, la voz del protagonista principal es la del letal Mel Gibson. Esta película explica los intentos de unos pollos y gallinas por escapar de una granja en la que de quedarse más tiempo serán convertidos en empanadillas. Mucho humor y diversión en una película donde la extrema paciencia de sus creadores (cinco años de trabajo, para llevar este proyecto a cabo) ha conseguido el merecido premio de una obra imprescindible en su género.

En el tintero

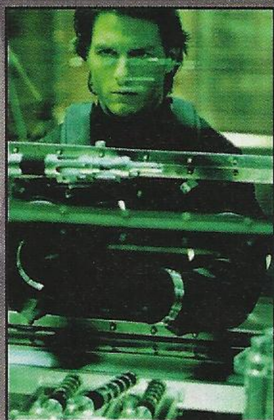
Evidentemente hay muchas más películas "animadas" que pretenden atraer a todo tipo de público a la sala donde se proyectan, pero que no tienen la chispa suficiente para atraer a las masas. No por ello dejan de tener su interés. Por un lado a *Fantasía 2000*, que nos muestra seis nuevas piezas y una clásica ("El aprendiz de brujo") de la "Fantasía" original de 1940. Difícilmente llenará las salas, porque no deja de ser un experimento, que como en los días de la anterior película no acaba de interesar al gran público. Por otro lado la 2ª adaptación del libro *Rebelión en la granja* (George Orwell), con la película de mismo nombre y que ya fue llevada al terreno de la animación. Esta última mezcla imagen real, la de los granjeros, y animatrónics que emulan las características más humanas en los animales de una granja. Esta alegoría, donde los animales toman el poder de la granja para aplicar un idealismo comunista, y que al final acaban con una dictadura stalinista, no resulta nada sugerente si el posible espectador quiere evadirse durante 90 minutos. Pero resulta un buen estimulante para los que pretendan reflexionar pasando un buen rato.





Misión: Imposible 2

Más estilo, pero ¿y el argumento?



John Woo, el oriental que creó un nuevo estilo en las películas de acción, y que Holywood aceptó en su comunidad de directores "machacataquillas", se ha encargado de la misión imposible de hacer una secuela que pueda competir en calidad con su film predecesor, que dirigió el gran Brian De Palma. (a pesar de que su último proyecto *Misión a Marte* fuese tan lamentable). Si en la película de De Palma, la intriga, el suspense, y la acción conseguían un cóctel mezclado pero no revuelto, la secuela de Woo se transmuta en una película de acción "testosterónica", donde Tom Cruise (productor, como en la primera parte) explora su tendencia más narcisista, consiguiendo en ocasiones que el público reaccione con sonoras carcajadas, en las secuencias de acción más elaboradas. Eso sí, Woo imprime una vez más su espectacular estilo, que mezcla de forma reiterada (y casi obsesiva) el ralentí, generalmente en las secuencias de acción , mezclándolo con complejas coreografías, donde puñetazos, patadas y armas parecen flotar con la misma belleza que los movimientos de un ballet.

Ahora bien, sin restarle mérito a tanto estilo, y sin poner en duda las cualidades como director de este famoso realizador oriental, cabe preguntar ¿tan importante es la acción en esta película como para no darle importancia a una línea argumental del film, que podría ser derrumbada por un leve estornudo?. ¿No se confundiría Woo de secuela, y ha acabado rodando la continuación de *Blanco humano*?. Muchas más preguntas pueblan mi mente después de la enorme decepción que ha supuesto la visión de una película inflada de expectativas (por lo menos por mi parte).

Existen rumores, que corroborarían mi punto de vista, de que primero se diseñaron las secuencias de acción y más tarde contrataron al guionista y director Robert Towne (escribió el espléndido guión de *Chinatown* y colaboró en el de *Misión: Imposible*) para que uniese estás secuencias dando forma a ese supuesto hilo argumental que pulula en la película.

Los actores son marionetas en manos del director Tom Cruise



se dedica a hacer de doble más que a interpretar un papel. Dougray Scott, interpreta a un malo digno, pero sin que podamos retenerlo en nuestras mentes más allá de las dos horas de proyección. Thandie Newton resulta una ladrona de lo más sexy, que ya es algo. Y por último Anthony Hopkins (actor no acreditado en la película), hace de jefe, en un par de apariciones que no aportan mucho al interés del film. Un desdibujado Luther (Ving Rhames) repite en esta segunda misión.

Dejando a un lado el divertido lío mental de los americanos con nuestra cultura, mezclando la tradición de las Fallas con la Semana Santa sevillana, y demostrando su falta de documentación al respecto, (¿veremos en la tercera entrega la fusión de las con el San Fermín?) Misión: Imposible 2 se dedica a recopilar diferentes secuencias de otras películas, algunas clásicos como *Encadenados* de Hitchcock, donde la novia de un espía tiene volver con un ex-amante nazi, para así controlar sus movimientos, o de películas más modernas como la persecución de coches que protagonizan Cruise y Newton, ya vista en "Goldeneye". *Darkman*, *Misión: Imposible*,etc...

Misión: Imposible 2 no deja de ser una película de acción espectacular, que no consigue (ni lo pretende) entretener lo que cabía esperar en una producción de semejante calibre, y se queda con el quiero y no puedo que defrauda. Eso sí, con mucho estilo.

Ricardo Martín



El último escalón

Más espíritus desconsolados

David Koepp, un guionista que ha escrito para directores como Brian De Palma (*Atrapado por su pasado*, *Misión: Imposible*, *Ojos de serpiente*) o Steven Spielberg (*Parque Jurásico* y su secuela *El mundo Perdido*), y que dio su pasó a la dirección con la notable *El efecto dominó*, vuelve con una película de suspense y terror que nos hace degustar de nuevo el sabor de los clásicos en este género, dando más importancia a la sugestión y a la creación de ambientes malsanos, como aquel clásico del género que es *Al final de la escalera* , en la que las similitudes con la película que comentamos no se quedan ahí. Tom Witzky (Kevin Bacon) se las tiene que ver con una presencia fantasmal que no puede descansar en paz, después de ser sometido a una sesión de hipnosis en una fiesta, y abrir así las puertas de su mente. Esta y otras similitudes que prefiero no explicar para no desvelar más sobre la trama de esta película, recuerdan al argumento de aquella película protagonizada por George C. Scott, que mencionaba unas líneas más arriba. Por ello pienso que Lauren Films le ha dedicado un pequeño homenaje a dicha película traduciendo *Stir of Echoes* (El reverberar de los ecos) con el título de *El último peldaño* (al final de la escalera). La historia de la película está basada en una novela de Richard Matheson (guionista del clásico *El increible hombre menguante*, que dirigió Jack Arnold). David Koepp se ocupa de conseguir una sensación de desasosiego, con una dirección sólida y con una gran creatividad en la puesta en escena. Sin recurrir a ningún tipo de efectismos, que otros directores con menos recursos acaban utilizando. El terror como la comedia es uno de los géneros más difíciles de plasmar en pantalla. En este caso Koepp supera con nota este reto. Hay escenas memorables como la de la hipnosis de Tom, situándolo en una sala de cine vacía, con la palabra dormir en la pantalla, o cuando aparece Samantha (el espíritu cabreado) en el salón moviéndose de una forma turbadora (quien haya visto *Ringu* le recordará a Sadako).

También Jake, el hijo pequeño de Tom puede comunicarse con el fantasma, lo que hará que algunos maliciosos acusen a esta película de ser una copia de *El sexto sentido*. Las dos películas se rodaron al mismo tiempo, por si alguien tiene alguna duda (¡desconfiados!).

Bienvenida, pues, otra generación de cine de miedo inteligente que nos haga estremecer en las butacas y nos obligue a dormir por las noches, otra vez, con la luz del pasillo encendida.



Entrevista Peter Jackson

Trailer Película



NO SEGUIREMOS INTERCALAREMOS

Una nueva trilogía cinematográfica, que inundará nuestras vidas de alegría y esperanza, está a punto de nacer. Su director Peter Jackson, conocido por sus obras maestras de serie B *Bad Taste*, *Brain Dead*, entre otras; responde a las preguntas que miles de aficionados de todo el mundo le realizan a modo de interrogatorio.
Sobre estas líneas, se verán desvelados algunos de los secretos mejor guardados hasta entonces.
En Lider somos así de curiosos.

Traducción: Samuel Rubio, Fabián Vázquez, Jose M. Hernández

© The Lord of the Rings, Trilogy ©Copyright 2000 New Line Cinema Productions, Inc. All Rights Reserved

Parece que una tonelada de lectores están preocupados por la representación física de los protagonistas principales dentro de la "Compañía". Principalmente la carencia de empleo de gente pequeña para lograr Hobbits, y la decisión de usar *CGI* para encoger gente. Otra de las cuestiones relacionadas con el físico , se centra en el aspecto puntiagudo de las orejas de los Elfos.
No se hace mención de qué es Gandalf , ni de como representar a los enanos.
Básicamente la pregunta es, ¿Cómo piensas caracterizar los diferentes aspectos de los personajes que forman la compañía?, ¿Y por qué decidiste tomar este camino, fiel por ello a la mirada que a sido establecida por los dibujos, e ilustraciones, etc.?
Peter Jackson: Como cada uno ha leído, hemos tomado la decisión de representar Hobbits reduciendo a actores «normales» dimensionados. Esta decisión ha sido tomada para varios motivos:
1/ Parece ser que era lo que Tolkien tenía en su mente, por la manera que él describió a los Hobbits.
2/ Ello nos amplia el abanico de actores donde escoger .
3/ Los Hobbits son nuestros héroes principales, haremos todo lo posible por mantener una coherencia en el curso de las 3 películas. Esto canceló el empleo de *CGI* en los Hobbits, ya que cualquier método artificial de crear un personaje sería un impedimento a nuestra relación con ellos. Más bien, sería un truco y no un personaje de verdad.
Los enanos, como Gimli, serán una persona enana de verdad, o un actor de altura normal, reducido como los Hobbits. La decisión ya ha sido tomada. Los elfos serán actores normales, pero con un cierto aspecto «Elfo».
Hobbits, Enanos y Elfos, todos van a tener prótesis sutiles, pero estas pruebas aún no han sido hechas. Sé que la discusión es árdua sobre las orejas puntiagudas, pero...
Quiero hacerlos realmente verdaderos... No demasiado parecido a una fantasía o dibujo. Ellos tienen que ser creíbles. Mi ilustración favorita de un hobbit, está en la edición *La Compañía del Anillo* con las ilustraciones de Alan Lee. Miré la imagen de Frodo y Gandalf sentados en Bolsón Cerrado. Esto no es justamente la mejor guía de como me imagino a un hobbit , pero es una buena referencia para el tono o la atmósfera a la que aspiro en la película.
Otra cuestión importante que los admiradores han planteado, tiene que ver con la decisión de hacer *"EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"* antes de *"EL HOBBIT"*. Describa qué le hizo decidir usar la trilogía primero, ¿Qué le hizo descartar *EL HOBBIT*?. Abarcará después las aventuras fílmicas de Bilbo y sus amigos los enanos?
P.J.: *United Artists* ha poseído los derechos de distribución en los EE.UU de *"EL HOBBIT"* durante muchos años (pero no los derechos de, en realidad, filmarlo). Sé que Miramax contacto con UA un par de años atrás para formar algun tipo de asociación, pero no llegaron a nada. Miramax tenia en mente hacer *El Señor De Los Anillos* primero.
Estoy contento de hacer la trilogía primero, ya que esto es mucho más complejo e interesante que *EL HOBBIT*. *EL HOBBIT* tiene una historia muy simple, con muy poco desarrollo de personajes. Pienso que, hoy en día, es difícil adaptar satisfactoriamente una película como *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* (y no ha sido fácil!).
New Line Cinema tiene los derechos para realizar *EL HOBBIT* (UA todavía posee los derechos de distribución), y tiene intención de hacerlo después de la trilogía. No sé si yo estaré implicado. ¡Eso depende de mi condición mental dentro de 3 años!
Aunque juegue un papel masivo subyacente en los libros (él es el Señor de los Anillos después de todo...), la apariencia del personaje de Sauron (el Señor Oscuro) nunca es descrito en ningún detalle (excepto sus ojos felinos, amarillos (ventanas en la nada), su quemada piel caliente, negra, no como la de un afroamericano, si como un motor negro). Tampoco hay ningún diálogo directo con Sauron en el libro, sólo retrocesos a acontecimientos históricos. Su cu-estionamiento de Gollum, su lucha con Isildur cuando el Anillo Único es poseído a través de su comunicación mental con la Palantir de Isengard. Mi pregunta es ¿cómo representará Peter a Sauron visualmente en la película, y como sonará su voz? Por qué Sauron era tan intrigante e impresionante como una personalidad en los libros, era muy importante porque su presencia siempre era sentida, más bien personificada como un ser - el lector ha dejado volar la imaginación sobre lo que podría parecer. Puedo ver que Peter, probablemente, tendrá que retratarlo en las películas, pero solamente espero que no lo haga como el malo estereotipo cinematográfico. Después de todo, el poder de Sauron, su caída del más puro bien, a su caída al más infernal mal, hacen parecer a Satán un lindo cachorro de perro... Y recuerda que una de las escenas más grandes y más poderosas, inevitablemente, será la escenificación del combate con el Balrog en Moria - pero el Balrog era un mero criado de Morgoth y después de Sauron.
P.J.: Está es una gran pregunta, y con la que hemos luchado a diario durante 18 meses. Todavía no tenemos una respuesta definitiva. El Sauron de los libros es incompleto, a lo más, que, por fuerza, le hace convertirse en el malo de pantalla para acarrear 3 películas. Realmente, imaginaos no ver a Darth Vader en las 3 películas de *Star Wars*. Sacrilegio.
Obviamente tenemos los varios emisarios de Sauron para representarlo. Pero solamente como Sauron, sobre si él mismo aparece, es todavía un rompecabezas que intentamos solucionar. Creo que no puedo dejarlo así, estamos buscando una solución, pero no puede estar limitado a ser un ojo que arde. Esto es no suficiente. Seguiremos trabajando sobre ello.
Considerando que los libros de SATM son largos, y profundamente endeudados a la técnica de Tolkien de crear la Profundidad Literaria, pero habiendo un complejo trasfondo ¿Cómo puede ser representado en una versión cinematográfica? En otras palabras, SATM era el cuento final de una historia enorme de tres milenios de Tierra Media. ¿Cómo puedes aludir a esto en pantalla sin crear otra película de estilo Espada y Brujería como Willow?
P.J.: Un comentario bueno, al que nos sentimos fuertemente ligados. Hemos escritos los esbozos con la mayor profundidad posible y, en cada repetición,

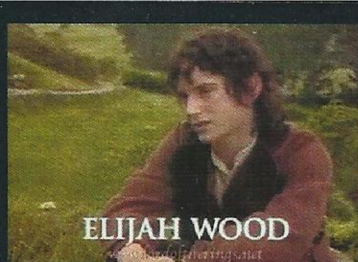




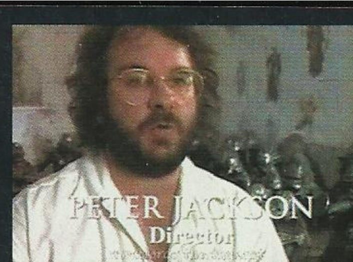














EL HILO DE LOS TRES LIBROS. ENTRE VARIAS TRAMAS.

hemos profundizado más si cabe. Hay cosas importantes de la historia (Isildur, Elendil, etc.) y otras no lo son tanto. Sin embargo, esto crea el sentimiento de un mundo verdadero. Ninguna película podrá nunca entrar en la profundidad de la mente de Tolkien, pero vamos a usar prólogos, retrocesos y la narración para pintar un cuadro de la Tierra Media que esperamos sea algo más que superficial.

No ser confuso es vital. Esto ha sido un error de muchas películas de fantasía. Tenemos que hacer películas para los lectores, y que los no lectores también puedan disfrutar y entender (sé que el concepto de necesidad para satisfacer a los no lectores es frustrante, pero esto es importante. No os preocupéis, nos ocuparemos de ellos). Hay maneras de hacer esto, y soy consciente. Nos plantaremos allí, sin comprometer la integridad del trabajo. Esto es una ayuda enorme para trabajar con 3 películas.

« Y... Los libros, ellos mismos, no están estructurados para compararse con un guión. La mayor parte del primer libro es una extensión tranquilo viaje y casi no hay riesgo de exposición (que ocurre principalmente cuando los Hobbits alcanza la Casa de Elrond). Ahí no hay demasiado material, la acción real empieza en el segundo y tercer libro. ¿Cuánta chatarra vamos a tener que tragar? ¿Cuántos de los libros EN REALIDAD alcanzarán la pantalla? "

Es verdad que la mayor parte de los cortes vendrán del primer libro. Tenemos que alcanzar Rivendell en menos tiempo en lo que lo hace el libro. No creo que sea demasiado conveniente indagar en la mitad de la compañía del anillo, pero esto carece de una urgencia. Esto es uno de los problemas más grandes con la adaptación de los libros - Tolkien dió un viaje limpiamente tranquilo a sus protagonistas - no significa la longitud del viaje, pero carece bastante de tensión dramática, sobre todo antes de llegar a Rivendell. Para las películas, tendremos que dar motivaciones un poco más apretadas y más urgentes. Tenemos que enfocar el anillo, Sauron y la amenaza a la Tierra Media. No hay mucho espacio para otra materia que directamente no esté conectada a esta línea narrativa.

"La fabricación de una película es totalmente diferente al arte de crear un libro, ya que los libros no pueden ser traducidos sobre la pantalla totalmente. Esto lo llevo siempre en mente, sé estas cosas. ¿Me entiendes, verdad? ¿Sabes que un gran porcentaje de fans rabiosos de Tolkien puede atacarte, como si estuvieras pisoteando su particular Biblia?

No lo dudo. Recordad... Esto es solamente mí interpretación.

Si se hubiera hecho ahora la producción de Bakshi sería buena.

Otra vena principal de curiosidad ha sido la escala de esta película. ¿Los términos de utilización que alumbrarán nuestra imaginación y pintarán una imagen para nosotros, cómo de grandes serán las películas? Esto implica la escala de batallas, vistas, criaturas.

P.J.: Serán muy épicas en escala, pero una de las grandes cosas sobre *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* es el hecho que ellos muy están conectados con la tierra en el carácter y la relación. Entonces imagínese un apretado juego personal de historia, muy emocional, con vistas amplias, ciudades enormes y ejércitos enormes.

Las batallas serán las más grandes que jamás habréis visto (lo prometo).

Tenemos dos maravillosos artistas que trabajan para nosotros sobre diseños conceptuales... Alan Lee y John Howe. Ya han hecho muchas pinturas de Tolkien antes, y me gustó su interpretación de los personajes y sitios. Creamos diseños originales, no copiando su arte más temprano, pero una mirada en el trabajo anterior de Alan y la voluntad de John, le dan un sentido fuerte del estilo visual al que aspiro. Estos también se ocupan de la textura de la película, la proporción de aspecto y la cuenta.

Pegaremos un tiro en Súper 35, dándonos a una proporción 2.35. Hemos coqueteado con la idea de 70mm, pero los problemas con efectos de CGI en aquella resolución también desalientan.

Considerando los miles de seguidores que tienen estos libros, y que una de las preguntas más realizadas está relacionada con un afirmación que hizo usted, que necesitaba 15000 extras, me permito el preguntarle el cuando y el donde se realizará el casting de estos.

P.J.: Esto comenzará en octubre en LA, en Londres, Australia y Nueva Zelanda.

¿Qué debería hacer para aparecer en la película?

Necesitaría una audición y creerse la mejor persona para representar ese papel en concreto. Se realizarán entre 100-200 pruebas para cada personaje en concreto.

¿Necesito un agente para ser considerado para el papel del que hablas? ¿Contratas sólo a profesionales para los papeles principales o también prueba a aficionados?

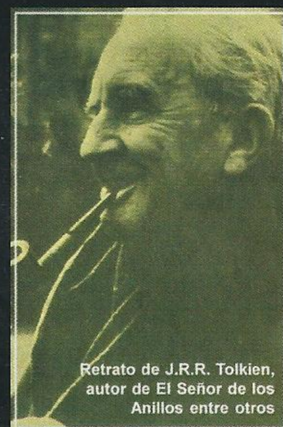
No hay ninguna regla, lo único que tiene que hacer es convencer a nuestros agentes de que es el mejor para ese papel.

¿Qué exigencias tienes para los extras? " Desde luego tengo que admitir que a más de uno le agradaría ser un Orco, que sería más o menos como ser un stormtrooper. Sería un buen método para aumentar el turismo en Nueva Zelanda, ya que al menor indicio, la gente reservaría vuelos casi de inmediato. Empezaremos a reclutar a nuestros extras sobre Año nuevo. Ellos serán escogidos en Nueva Zelanda y tendrán que ser tipos exactos, físicamente, a los seres que vayan a representar (Orcos, Elfos, Hombres, etc). Es posible que encontremos a estas personas entre el ejército.

"Describen el tono el que usarás para contar a esta historia. Tu declaraste una vez que la veias como una Película de Fantasía, pero como la narración de una verdadera historia. Qué querias decir con esto, y cita ejemplos. "

P.J.: Podría ser más claro si lo describiera como una película histórica. Algo muy diferente a Cristal Oscuro o Laberinto. Imagínese algo como BRAVEHEART, pero con poca la magia visual de LEGEND. (Legend tenía una escritura apagada desde mi punto de vista. El estilo visual era demasiado irreal, aplastante y no conveniente para esta historia).

Esto debería tener la autoridad histórica de BRAVEHEART, más bien que la fantasía sin significado.


Retrato de J.R.R. Tolkien, autor de El Señor de los Anillos entre otros

¿" Qué salidas tomarás con la narración de la historia y como ocurrieron? "

P.J.: ¡Esa es la pregunta del millon!

No voy a contestar esto en gran detalle, porque todavía trabajamos sobre las escrituras. Tenemos aproximadamente 300 páginas escritas para 2 peliculas largas. Ahora tienen que convertirse en 3 escrituras de tal vez 110 páginas cada una – y asi tenemos un poco más espacio para explorar ideas nuevas.

Nuestra filosofía es simple. No queremos hacer cualesquier cambio radical a los acontecimientos básicos o protagonistas en los libros. Entonces Sam no se convertirá en una muchacha (Otro absurdo rumor que ha vagado mucho), o tiene una relación alegre con Frodo, nada de tonterías irreales. Tendremos que quitar ciertos acontecimientos o protagonistas, pero ellos



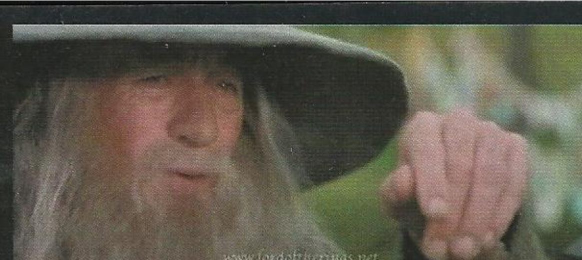












serán retoques limpios. Como alguien ha indicado antes, La "La Comunidad del Anillo" necesitará la poda más grande.
Cualquiera cambio que hagamos estará centrado en protagonistas que se desarrollan o acontecimientos en el espíritu que Tolkien los creó, pero tal vez la toma de ellos más lejos de lo que él hizo. Por ejemplo, el romance Aragorn/Arwen es una encantadora parte de la historia... Pero si esto ha sido filmado exactamente como Tolkien lo escribió, ellos tendrían tal vez 10 minutos de tiempo en pantalla juntos en más de 6 horas de película. Entonces tenemos que encontrar un modo de incluir a Arwen más en la historia, tener una posibilidad en la creación de un romance de pantalla significativo. Sin embargo, no haremos nada radical como la incorporación de ella a la Compañía. Esta es una línea fina por la que andamos.

Estoy muy afectado sobre el camino de Denethor que va a ser retratado. En la producción Rankin/Bass, él sólo apareció en una escena - la escena donde él se incinera - y él es retratado como un loco unidimensional. (Y Faramir no aparece en ninguna parte, para no ser visto.) Sin embargo, yo siempre sentía qué había más dimensiones del personaje que debían ser exploradas, lo vi como un personaje muy trágico dadas las circunstancias: la muerte de su hijo mayor Boromir, las condiciones de su séquito, su retiro inminente, el asalto a su ciudad, y la muerte, aparentemente inevitable, de su hijo más joven Faramir. Entonces, la pregunta es esta: ¿Denethor serán retratado como un loco, o le darán las plenas dimensiones que tiene en la novela?

P.J.: Estoy de acuerdo. En nuestros dos viejos guiones de la película, Denethor es, probablemente un poco, un ser dimensional y pienso que podemos hacerlo mucho mejor cuando escribamos el Retorno del Rey, que comenzaremos en unas semanas. Es fácil retratarlo simplemente como un villano loco, pero un subtexto trágico en parte de todas sus escenas será una opción mucho mas interesante.
La forma en que a menudo escribimos (no precisamente en este proyecto, pero si en otros), es de proporcionar capas diferentes sobre esbozos subsecuentes. Escribimos al malo en un esbozo; se consigue que funcione, luego vuelves sobre las escenas y humanízalo en el esbozo siguiente. Esto lo hace mucho más fácil cuando se ocupa de un volumen enorme de material.
A propósito, nunca he visto el Rankin/Bass «RotK», si alguien puede decirme donde puedo conseguirlo, os estaría muy agradecido. Soy curioso.

"La Compañia del Anillo cuenta con un formato muy lineal, pero las Dos Torres y el retorno del Rey añaden un poco de salto alrededor del tiempo. (ROTK comienza en Minas Tirith, luego vuelve atrás, al día anterior, según las líneas de tiempo en el pasado) Ellos también dividen las novelas en dos mitades: mitad fiel únicamente a las batallas en el oeste que implican a Merry y Pippin, la otra mitad al fiel Sam y a Frodo. ¿La película seguirá este formato, o contará las historias secuencialmente, integrando las dos mitades?»

P.J.: No seguiremos el hilo de los tres libros. Intercalaremos entre las varias tramas. De hecho, luchamos cuerpo a cuerpo con el intercalado entre Frodo y Sam, y los acontecimientos en Edoras y el abismo de Helm, con nuestro trabajo sobre las Dos Torres.

Tienes la in-tención de hacer buscar a tu gente armas de filo para que los combates con espadas, hachas, etc. resulte creí-ble, o estás a pun-to de ir al Imperio Fantasma (esto es, que dejes hacer a los actores sus propias coreografías con las armas)

P.J.: Los haremos parecer creíbles. Uno de nuestros artistas, John Howe, es miembro de uno de los grupos de nueva promulgación medievales más auténticos de Europa... Y él se asegurará de que las armas y el equipo tengan una calidad muy realista, mientras los originales todavía están en fase de diseño. Hemos tenido varios talleres con maestros de espada, europeos y orientales. También hemos tenido talleres con uno de los únicos tipos en NZ experto en disparar un auténtico arco inglés. Trabajamos mucho para establecer estilos de lucha únicos para las diferentes razas de la Tierra Media.

«¿ Cómo lleva la factoría Weta el enorme trabajo de producir la gran cantidad de cotas de malla , otras armaduras y armas, para equipar a los miles de extras que aparecen en las películas?»

P.J.: La fabricación de armaduras está bien. La que viste nuestro «héroe» está fabricada en acero, con interiores en fibra de vidrio. No tienen ningún modo de hacer las armaduras de acero y armas como las hacían hace 600 años... Tenemos una fundición establecida en Weta. ¡El acero es calentado al rojo vivo y golpeado sobre yunques! ¡Cómo ves, muy auténtico!
La cota de mallas de nuestro héroe ha sido fabricada en diferentes lugares de la India. Hay una empresa allí que puede hacer las secciones cuadradas de la malla muy rápidamente y a bajo precio (Amnistía Internacional nos ha asegurado que no explotan a los niños).
Para los interiores de la malla, usamos la vieja técnica de la cuerda tejida. ¡Gracias al maravilloso Club de Punto de Wellington, que produce aproximadamente un traje por persona y por día (todas estas damas tiene más de 70 años!)
El decorado y la armas para luchar están hechos en un material fuerte, en caucho rígido, que no oscilará (alguien vio el hacha que oscilaba en la última escena de Braveheart?)

SAURON NO PUEDE ESTAR

"¿Tienes la intención de mostrar el viaje de Frodo y Sam, tras la ruptura de la Compañía, directamente por la ascensión al paso de Cirith Ungol? En la novela, a está parte en particular del viaje le dieron bastante tiempo. Para desarrollarse de verdad, dieron a ello un libro completo en las Dos Torres. La razón por la que pregunto esto, es porque esta parte en concreto es un lento aumento de la tensión, como Tolkien intenta, lentamente, aumentar los horrores y el poder de Mordor que está bien en el contexto de una novela, pero, simplemente no hay bastante acción o emoción para una película. Sería una vergüenza ver la primera parte del viaje de Frodo y Sam cortada para ver los acontecimientos más épicos que les ocurren a sus compañeros en las Dos torres».

P.J.: Esto es sobre lo que actualmente escribimos, somos conscientes de los problemas que indicas. Hay mucha más acción en los acontecimientos en Rohan, de tal manera que se hace «una historia» o el hilo conductor de la 2a película.
Desarrollamos la historia de Frodo y Sam de dos modos: ponemos mucho énfasis sobre la personalidad esquizoide de Gollum/Smeagol, y como esto impacta sobre Frodo y Sam, y también de su captura por las tropas de Faramir, intentamos que todo esto sea lo más tenso posible. Es interesante que, en las Dos Torres, la amenaza más grande al Anillo, viene no de los orcos, sino del hombre... Y queremos realmente reforzar aquel drama.
Nuestra experiencia aquí, es un ejemplo bueno de lo que descubrimos durante este proceso de escritura. Todo está en los libros en un grado u otro... Tenemos poca necesidad de arreglar cosas, pero tenemos que ser selectivos en nuestro énfasis. En algunas áreas, tomamos cosas que Tolkien esbozó y las desarrollamos más, porque esto apoya la conducción narrativa de la película... Y suprimiendo algunas cosas completamente, porque no apoyan lo que hacemos con la película en aquel punto.

«También mostrarás los 3 asaltos, sobre Lorien, el sitio de Valle y Erebor en el Retorno del Rey o, simplemente, se referirá a ellos de pasada en la conversación entre personajes?»

P.J.: En esta etapa, no aparece ninguna referencia en nuestro viejo guión, pero como que tenemos escribir el Retorno del Rey, todo podría pasar. La visión del asalto a Lorien podría ser genial. Definitivamente, encontramos que, como ahora tenemos más tiempo de pantalla con la trilogía, somos capaces de incluir muchos más detalles de este tipo. ¡Mantened los dedos cruzados!

"Sobre el sello de "película para niños" que se teme recaerá sobre está película, dinos Peter... ¿Cuántos Ewoks pondrás en esta película y a cuantos de ellos despedazara o serán asesinados por los orcos?

Esta pregunta, probablemente se la hacen muchos, pero ¿qué medidas tomaremos para quitarle a la gente la idea de que está podría ser una película para niños? Alguna gente (y ejecutivos de estudio) podrían tener algunas ideas negativas, viendo a los personajes principales, que son gente bajita, con el pelo rizado y pies peludos. Yo tenía este miedo después de que el *Entertainment Weekly* dijo













que era una decisión muy inestable dar a Peter Jackson 140 millones de dólares para hacer una trilogía «Hobbit»

P.J.: Su pregunta, realmente cae en el dominio del departamento de marketing. Sé por experiencia, que la gente que no ha leído SATM piensa que es un libro para niños –mezclándolo, sin duda, con el Hobbit. Este es el trabajo del departamento de marketing de New Line, para educar a ciertos cinéfilos, en cuanto al tipo exacto de película que deberían esperar. Ayudan esto teniendo un gran trailer y el cartel, desde luego.

La película que hacemos será PG13 (visionado para menores de 13 años acompañados de los padres). Sin embargo, déjame asegurarte que no hay ninguna presión por parte de New Line para encararlo hacia una audiencia de niños. Son lo bastante inteligentes como para saber que el Señor de los Anillos era fenomenal en los años sesenta, y la mayor parte de aquellos lectores tienen ahora 50 años. La intención es de hacerla ni muy infantil, ni demasiado oscura... Una aventura de acción, buena, sólida, con inteligencia y profundidad.

P.J.: Gollum será completamente CGI. Su caracterización tiene que ser espectacular -más allá de todo lo que hemos visto en CGI. WETA está desarrollando un enorme código nuevo para ocuparse de esto. Códigos de modelismo nuevos, un código de piel nuevo, de hueso y de músculos -el músculo que, en realidad, lo interpreta como verdadero tejido orgánico. Su funcionamiento estará basado, en gran parte, sobre la captura de movimiento –que tiene un bajo uso, que hecho mal puede ser terrible, pero bien usado, es increíblemente realista.

El diseño de Gollum está terminado y aprobado. ¿Cómo lo describo? No demasiado pescaduno ni ranudo -un poco adivino, pero tomamos mucho cuidado para hacerlo creíble. Tiene que aceptar que una vez fue como Frodo, pero que el poder del Anillo lo ha mantenido vivo más allá de sus años. Fuimos muy cuidadosos al darle una gama de expresiones: desde el mal de Gollum, a la compasión de Smeagol. Su diseño se ha basado en una escultura creada por los chicos de WETA. Esto ha sido examinado en la computadora usando un scanner inventado en NZ que completa. ¡Miraron a lo grande!.

WETA tiene un equipo de aproximadamente 6 escultores principales que hacen el trabajo bonito. Esté material es genial, tal como pensé al ver sus dinosaurios en Kong.

No preocuparos... ¡Echaremos mano a los miles de metraje de vídeo de toda esta materia para la «Edición Especial», el láser y suplementos de DVD!

«Han decidido cuales serán los lugares donde se realizarán las escenas principales? Si es así, ¿Pueden revelar cuales serán? Esto es interesante para hacerse una idea sobre la ambientación y paisajes de la película.»

P.J.: Tenemos ciertos lugares claves programados. ¡No voy a especificar, por que no quiero que se vean fotografías en la red! No es ningún secreto que utilizaremos elementos de la región conocida como "La Meseta volcánica" para Mordor. Tambien hemos encontrado un buen lugar para Hobbiton... en algún sitio al norte de Islandia. Tenemos un gran Weathertop en el Waikato... Una posición magnífica de Edoras en Canterbury. Esto mira bueno... ¡No hay que preocuparse por ello!

«El Señor de los Anillos es una

LIMITADO A UN OJO QUE ARDE

Hablando el otro día con un ejecutivo de New Line, comentábamos que las escenas de batalla deberían subir la calificación PG13, no por la violencia, pero si cortar la intensidad. Yo no excluiría la posibilidad de que «el metraje extra de batalla «, inadecuado para un PG13, para futuras ediciones de vídeo.

He sido inundado de preguntas sobre Gollum. Parece un pez, o algo así como una rana. ¿Cómo retorcerá el mal a un Hobbit y lo convertirá en Gollum? ¿Será un actor en un traje, una marioneta, un cgi? Sin embargo, la mejor persona para preguntarle sobre esto, era nuestro querido Cliff, y aquí teneís su respuesta...

"El rumor, es que todos los personajes principales serán actores vivos, excepto uno, que será completamente un CGI. ¿Está puede ser Gollum, entonces? Uno asumiría que no crearías un «Yoda» – un tipo similar a Gollum que era un títere electrónico de fantasía «.

reproduce todo el detalle de la escultura original -no mira la pieza superficialmente como un modelo de CGI.

Olvidaros de cualquier pensamiento o preocupación sobre las criaturas CGI que halláis visto. Esto va a ser diferente. ¡Gollum será genial!

Danos tu opinión como aficionado sobre la película y el equipo que utiliza.

P.J.: Todas nuestras criaturas y el diseño de armaduras están basados en resina o técnicas de equipo de garaje. Después hacer una serie de dibujos, comenzamos la producción con los diseños con pequeñas esculturas (12), usando super-sculpty y añadiendolo en la resina. El equipo de Richard Taylor debe haber producido casi 300 de tales esculturas, con mucho más por empezar. Hay aproximadamente 50 Uruk-Hai, docenas de Orcos y Gollums, jinetes de Rohan y soldados Gondorianos. Justo antes de Navidad, terminaron una serie de diseño de Enanos en armadura de batalla

inconmensurable y complicada historia. Todas sus partes son tan increíblemente buenas que creo que se debería encontrar un camino para que aparecieran cada uno de los detalles. Me imagino que Jackson seguirá unos temas con más fuerza que otros, entonces ¿Cuáles son los temas que Peter considera que son los más importntes? ¿No tiene el temor de pensar que la gente crea que las producciones sean un gran abanico de efectos especiales?, si no es así,¿Cuales considera que son los temas que se deben acentuar con más énfasis e importancia?»

P.J.: ¡Esto es algo que a mi me concierne con gran enfasis!

Estoy interesado en temas sobre la amistad y el sacrificio. Estos Hobbits entrarían en el infierno, y tendrían grandes posibilidades de sobrevivir, es conmovedor, sobre todo ya que su sacrificio en realidad prepara el terreno para la subida de Humanidad. El hecho es que El Señor de los Anillos, en realidad cuenta la historia de como la raza humana se hizo la especie dominante sobre la Tierra Media, un ángulo interesante que fácilmente es pasado por alto.

¿" Cómo pretende plantear la relación entre Frodo y Samwise? Me parece que la actitud de Sam hacia Frodo ,expresada exactamente como en los libros sería, muy aventurada, al menos para la audiencia estadounidense. Por ejemplo, las veces que Sam sostiene a Frodo debilitado en sus brazos, acariciando su mano y diciéndole lo mucho que lo ama, probablemente van a oponerse más gente intolerante de lo que Ud realmente quiere?»

P.J.: La relación entre ellos será tan cercana como en el libro. Esto es una historia de gran amistad... Nada de la cual avergonzarse.

Han pasado cuatro meses desde nuestra última charla.¿Qué ha sucedido desde entonces con el proyecto?, ¿Se están cumpliendo los téminos programados?

P.J.: Las cosas han progresado muy suavemente...El período más tranquilo ha sido el de los primeros 22 meses y por lo tanto el tiempo empleado en la preparación del proyecto. "New Line" nos ha apoyado desde entonces. Aprobó el esbozo inicial, y ha dado rienda suelta a nuestra imaginación.

WETA, el taller de diseño y creación de modelos, nos sigue bombeando con sus increíbles bocetos y maquetas de armas y armaduras. Vimos algunas pruebas la última navidad, nos sentimos orgullosos de su trabajo.

Alan Lee y John Howe siguen produciendo lo que pienso es su trabajo más inspirado. Han estado sobre el proyecto un año completo y el resultado lo veremos en un par de semanas.

Bueno señores, Espero que mis respuestas hayan sido de ayuda a todos aquellos seguidores de tan mítica obra. En definitiva, no pretendo crear una gran obra de efectos especiales ni nada por el estilo, sino recrear, de la manera más exacta, la interpretación más cercana al sentimiento general de todo el público lector, e intentar introducir de manera visual, a todos aquellos que no han podido disfrutar de dicha obra.Saludos.





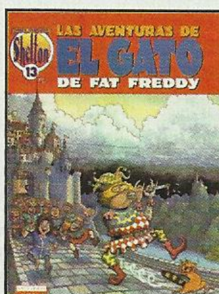
The Fellowship Of The Ring

Christmas 2001

La Cúpula

-LAS AVENTURAS DEL GATO DE FAT FREDDY #13

Treceavo recopilatorio de las historias del siempre genial Shelton. Y, ¿qué nos ofrece este nuevo volumen? Pues, sinceramente, más de lo mismo, y ojalá que podamos esperar lo mismo durante mucho tiempo.
Si te gusta el humor loco, no puedes dejar de tenerlo. 68 pág.



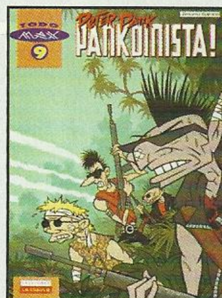
-RANX: #3 ¡AMÉN!

Después de tanto tiempo esperando, aparece en el mercado la tercera parte de las aventuras de Ranx Xerox y realmente no sé si la espera ha valido la pena. Liberatore sigue siendo el genio de siempre, quizás incluso más, pero, desgraciadamente, el padre de la criatura, Stefano Tamburini, no le acompaña en esta entrega, y las riendas de la hitoria pasan a Alain Chabat, que, a mi entender, no sabe mantener la esencia del personaje. Aun así, éste es un álbum del todo recomendable.



-PETER PANK: PANKDINISTA. (3ª Edición)

El punki más famoso del cómic vuelve a la carga, aunque sea en forma de reedición. En este tomo, punkis, rockers, heavies, ex-hippies y hasta un skater se unen para acabar con la tiranía del ejército de yuppies opresores. Apto para todas las tribus.



Norma

SPY BOY

Peter David

Podría ser una serie más, un esfuerzo inútil por hacer algo nuevo y fresco, una estúpida mezcla de Sensación de Vivir + James Bond + Doctor Slump. Pero no lo es, y de eso se encarga Peter David, uno de los mejores guionistas de superhéroes, y Pop Mhan, un dibujante que lleva el género del "amerimanga" a nuevos campos. Diversión, espectacularidad, y una trama que promete. 48 págs. 750 ptas.



HEARTLAND

por Garth Ennis y Steve Dillon

Kit, antigua novia de John Constantin (protagonista de HELLBLAZER) vuelve a su Belfast natal, para encontrarse con una familia nada convencional. Estos dos autores, consagrados ya en el mundo del cómic, crean de nuevo una historia repleta de situaciones extrañas e irónicas, esta vez con un ligero gusto político.

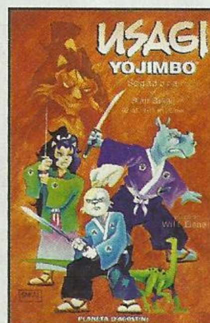


Planeta de Agostini

USAGI YOJIMBO: SEGADORA

Stan Sakai

Miyamoto Usagi, el ronin más orejudo de la historia del cómic, vuelve una vez más. En este quinto volumen seguimos encontrando un montón de buenas historias ambientadas en un Japón feudal recreado a la perfección. Un dibujo increíblemente claro y expresivo, unos segundos planos plagados de detalles y una narración absorbente hacen de este cómic un material muy recomendable. Si eres fiel seguidor de "Five Rings", éste es tu cómic.



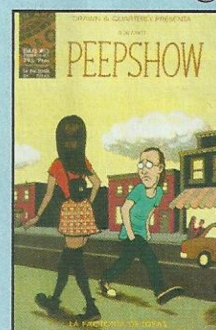
TOM STRONG

Alan Moore & Chris Sprouse

American Best Comics, es la linea de comics mas esperada de los ultimos tiempos. Todas las series estan concebidas y guionizadas por el Sr. Moore, el cual, sin lugar a dudas nos sorprendera con cada una de ellas.
Tom Strong es un comic de aventuras, ni mas ni menos, lejos de From Hell, Alan Moore cuenta aqui las peripecias de un superheroe noble y justo. Si tienes ganas leer buenas historias, sin necesidad de fundirte mas neuronas de las necesarias, Tom Strong es tu comic. 32 págs. 250 ptas.







La Factoría de Ideas

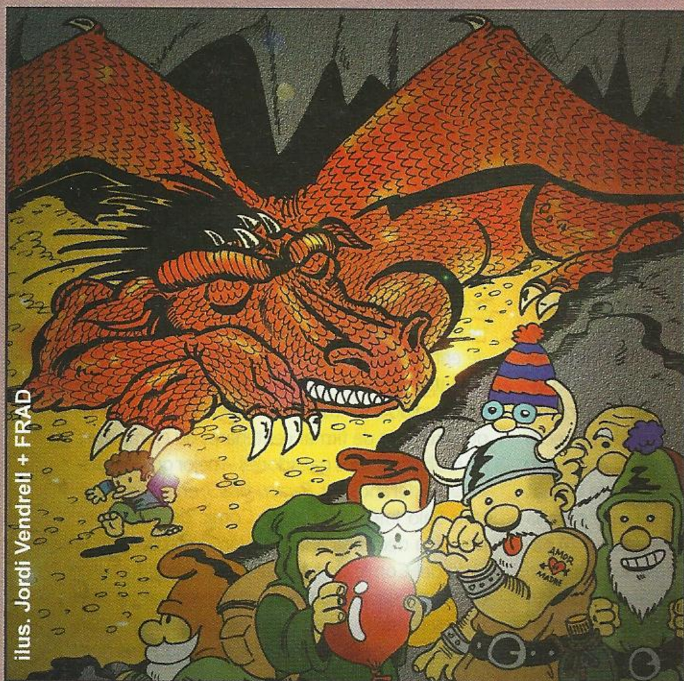
PEEPSHOW #1

de Joe Matt.

He aquí los dos primeros números, compilados en un solo cómic-book, de una de las series "underground" más aplaudidas del cómic costumbrista norteamericano, publicada por la editorial canadiense *Drawn & Quarterly*, muy importante en el panorama del género independiente-alternativo. Su autor, *Joe Matt*, conocido porque sus historietas son 100% autobiográficas, no tiene complejo ni reparo alguno en aparecer de nuevo reencarnado en sí mismo y de retratar fielmente la realidad de su vida cotidiana, aunque ésta muestre los aspectos más desagradables de su persona (como sus fantasías sexuales onanistas y su babear contínuo por cualquier chica que no sea su novia), junto a sus amiguetes y colegas de profesión *Seth* y *Chester Brown*, quienes también aparecen en la historia representándose a ellos mismos. La narrativa ligera y desenfadada de Matt sólo se centra en los detalles y escenas imprescindibles para el seguimiento de la historia y, además, permite leer todo el cómic de un tirón. Otra de sus virtudes es tener el desparpajo de contar una situación angustiosa, cruda, triste... de forma nada traumática, ya que suele amenizar esos momentos mediante un toque entre humorístico y chistoso, generado por sus dotes cómicas y heredado de su cineasta favorito, Woody Allen. En definitiva, no te puedes tomar demasiado en serio lo relatado en esta historia, pues rezuma humor e ironía por los 4 costados.

Preview

En el próximo número os ofreceremos el cómic de El Señor de los Anillos, aunque será una versión muy especial...



¿Quieres Trabajar en una joven y dinámica empresa dedicada a tu hobby favorito?. Ediciones Pandora precisa de personal para las siguientes áreas: Dept.Comercial, Diseño gráfico y en la propia revista que tienes en las manos. Imprescindible conocimientos de Inglés e informática. Se valorarán conocimientos de Internet. Se ofrece alta en la Seguridad Social y sueldo a convenir según valía.

Tel. 93 345 85 65
Srta. Marta



¿Ya tienes la 2ª parte del Spanish Show? ¿No? ¿Y a qué esperas? ¿No ves que estás haciendo el RIDÍCULO? Sigue el descojonante recorrido por la España profunda (sí, no hagas ni caso del dibujo), en tres nuevas aventuras del campañote de FANHUNTER más desconcertante e innecesariamente largo jamás publicado (en tres partes; sííí, ya se que dijimos que nos la íbamos a ventilar en sólo dos tomos, pero es que se vende tanto que hemos decidido estirarla lo máximo posible...).

Es otro producto de...



**Farsa's Wagon
C/ Gran de Gracia nº 227
08012, Barnacity
(Kingdom of Dick)
puedes emailearnos con tus insultos en:
fw@fanhunter.es**





CÓMIC Y MERCADO.
AL FIN, CARLOS GIMÉNEZ


Giménez en una reciente entrevista para la revista *Leer*

"No deja de ser vergonzoso para la industria del tebeo español que un autor de semejante categoría haya quedado relegado a un segundo plano en su país natal". Esto es lo que opinaban sobre Carlos Giménez, a mediados del año pasado, los teóricos Eric Frattini y Óscar Palmer, y así lo expresaron en su Guía Básica del Cómic (Nuer Ediciones).

Consideraban que Giménez, autor veterano (Madrid, 1941), dada su dilatada carrera profesional –en activo, desde 1958, cuando entró a trabajar en el estudio de Manuel López Blanco–, plagada de hitos universales del Cómic– tales como la fantasiosa *Dani Futuro* (1969), la combativa *Hom* (1975), la desesperante *Koolau, el leproso* (1979), la desternillante *Los profesionales* (1982), la eroticodonosa *Historias de sexo y chapuza* (1988), y un largo etcétera–, una trayectoria galardonada repetidamente con los premios tebeísticos más prestigiosos, desde luego justos reconocimientos, ora concedidos en su país natal (*Haxtur* de Gijón, *Diario de Avisos* de Tenerife, *Semana de la Historieta* de Madrid...), ora provenientes del extranjero (*Alfred* de Angoulême, *Betty Boop* de Hyres, *Yambo* de Lucca...), bien merecía un soporte editorial en el que publicar sus historietas. Había estado haciéndolo, durante toda la década de 1990, casi exclusivamente para una revista francesa, Fluide Glacial –*El Jueves* galo–, pero a él, ciertamente, le apetecía contactar con un público español, un público, próximo, al que entendía y que a él entendería.



Afortunadamente, tal que si hubiese atendido los lamentos de aquellos dos estudiosos del medio, el barcelonés Joan Navarro, antes de finalizar el pasado año, en diciembre de 1999, por medio de la editorial Glénat, filial –por él dirigida– de la homónima francesa, impulsaba una colección de álbumes destinada exclusivamente a la recuperación de todos los trabajos de Giménez. Empezaba con el volumen *España una, grande y libre*, una recopilación de las historietas de temática sociopolítica que el autor madrileño estuvo confeccionando, a mediados de la transitiva década de 1970, para la *satírica y neurasténica El Papus*, lo seguirían otras creaciones, como *Los profesionales*, graciosísima recreación de sus inicios como dibujante de historietas durante la década de 1960; también algunas inéditas en España, como la tanto tiempo esperada tercera parte de *Paracuellos* –dramática rememoración de su infancia durante la postguerra en unos colegios-internados a cargo del Estado franquista, los eufemísticamente denominados Hogares de Auxilio Social–, como el sexto y último álbum de *Historias de sexo y chapuza*, o como *Cuentos del año 2000 y pico*, moderna recuperación de narraciones clásicas –así *Pulgarcito* y *La Bella Durmiente*–; próximamente Glénat lanzará historietas recién estrenadas para la ocasión, como *Jonás*, un largo relato –124 páginas en formato apaisado– basado en el mito canario de la isla encantada de San Borondón –que, según cuenta la leyenda, aparece misteriosamente en el Atlántico, de tanto en tanto, al norte de La Palma–. En rigor, la editorial está presentando una espléndida oferta que mejora, sobre todo en lo concerniente a la calidad de la encuadernación, el anterior intento, semejante, también notable, promovido por Ediciones de la Torre entre 1978 y 1997, esto es, su colección de álbumes *Papel Vivo*, extensa colección –cerca de cincuenta números– que reunió diversos trabajos de Giménez a la vez que el de otros autores (Adolfo Usero, Luis García, Gotlib, Enrique Ventura...).

A lo largo de este año que llevamos transcurrido, cual profecía de un futuro milenio más venturoso, feliz –ojalá–, los aficionados al Cómic, aquéllos que realmente disfrutan –disfrutamos– de las historietas bien contadas, narrativamente bien contadas, en las que el autor, en ningún momento, desprecia la inteligencia –y, por ende, el bolsillo– del lector, sino que, al contrario, procura, respetuoso, ofrecer un trabajo profesionalmente digno, elaborado al máximo, artísticamente talentoso, cultural y humanamente enriquecedor, están –estamos– de enhorabuena. Carlos Giménez ha vuelto y los amantes del buen Cómic lo celebramos. Tras haber acudido a varios certámenes nacionales en los que, además de firmar centenares de ejemplares, ha recibido sendos galardones –mejor guión y mejor obra del año, por *Paracuellos 3*, en el Decimoctavo Saló Internacional de Cómic de Barcelona; una vida dedicada a la creación de tebeos, en la Feria del Cómic de Madrid–, este bregado autor de viñetas sigue trabajando en algunas de sus más representativas series, esto es, en primer lugar, *Paracuellos*, de la que está proyectando tres nuevas entregas más y de la que incluso ha elaborado un guión para una más que probable adaptación cinematográfica, industria, esta, para la que ya ha colaborado ocasionalmente mediante la preparación de *story boards* y el dibujo de decorados a lápiz. Parejamente, aún encuentra tiempo para compartir, generoso, sus conocimientos y experiencia con los más jóvenes, conque participará en un curso que prepara la Universidad Complutense de Madrid para los días 14-18 de agosto bajo el título de *Narraciones dibujadas*, curso dirigido por el catedrático de Teoría e Historia de la Imagen de dicha facultad, Antonio Lara, y por Federico Moreno, historiador y analista de la Comunicación Gráfica. En definitiva, que hay Carlos Giménez para rato, para años. Y nos alegramos. Y lo felicitamos. Se lo merece. Nos lo merecemos.

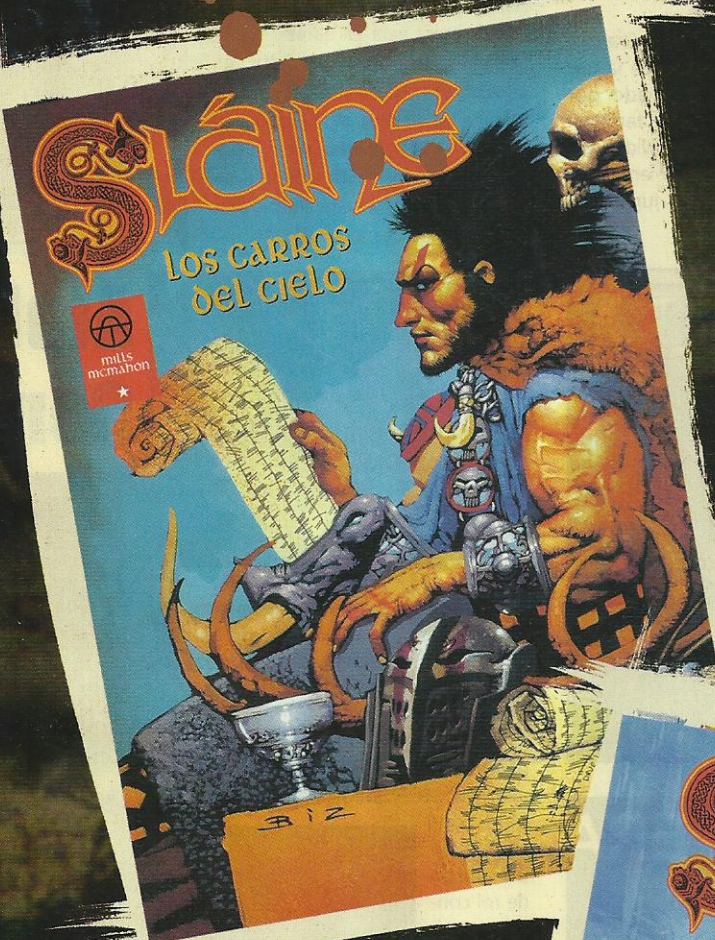
Los aficionados al Cómic, aquéllos que realmente disfrutan de las historietas bien contadas están de enhorabuena.

Sergio Casulleras



SLÀINE

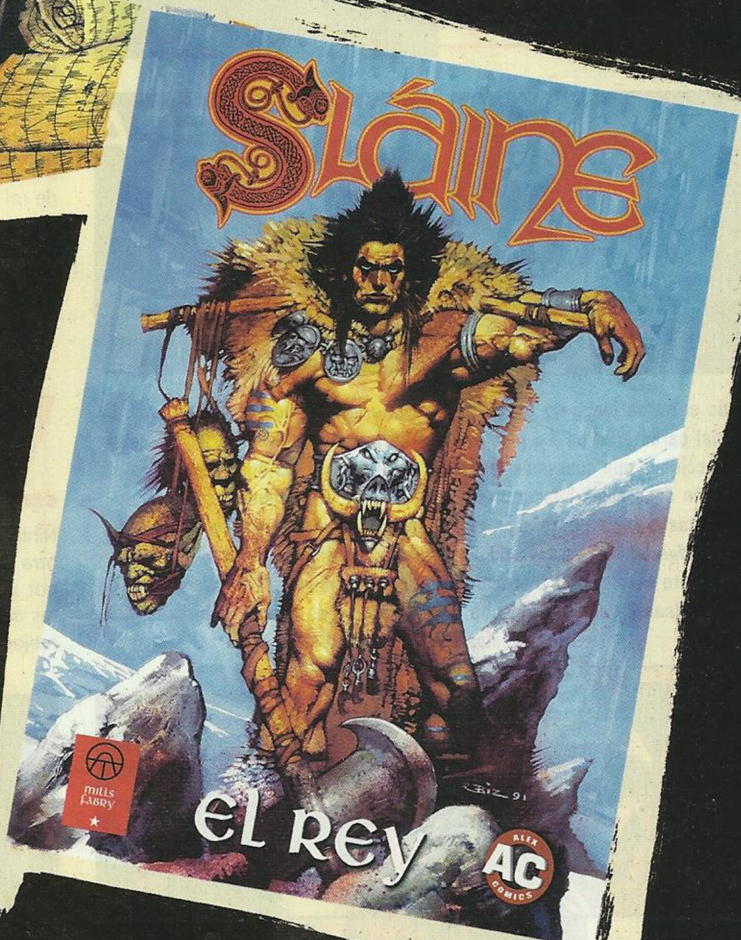
EL GUERRERO, REGRESA EN:



SLÀINE: LOS CARROS DEL CIELO.
PAT MILLS - MIKE MCMAHON

Slàine emprende el camino de regreso hacia su tribu después de varios años de exilio. Para protegerla se verá obligado a convertirse en el guardaespaldas del Lord Drune **Slough Throt**, pero, ¿por qué horrible razón podría necesitar protección alguien tan poderoso como **Throt**?

A LA VENTA EN JULIO.
56 págs. 895 ptas.



SLÀINE: EL REY.
PAT MILLS - GLENN FABRY

Slàine regresa a casa tras muchos años de exilio, pero lo que no sabe es que su aldea está esclavizada por los **Fomorianos**, oscuros seres que dominan al líder de la tribu y a todo su pueblo.

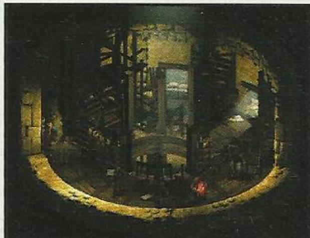
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE.
64 págs. 895 ptas.



LiDER VIRTUAL

Jordi Calafell

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor es el nuevo proyecto basado en la tercera edición del *AD&D* creado por *Stormfront Studios*. El juego también está inspirado en los Reinos Olvidados y está preparado para contar en nuestro grupo con entre 1 y 4 jugadores además de 2 PNJs.

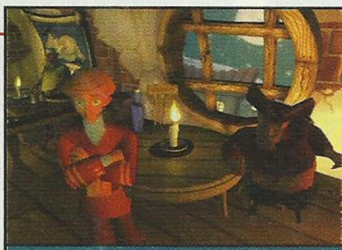
Horizons: Empires of Istaria





El juego de rol multijugador *Horizons: Empieres of Istaria* de *Artifact Enterteiment* está en estos momentos suspendido por falta de presupuesto. 18 dioses, 15 razas y un potente sistema multijugador eran algunas de las características del juego que de momento se queda en la nevera a esperar que alguién les enchufe unos cuantos millones.

Monkey Island





Se confirma por parte de *LucasArts* la aparición de una nueva entrega de la archiconocida saga *Monkey Island*. Según las primeras informaciones, esta aventura gráfica utilizara, como no, un potente entorno en 3D y promete sorprendernos de nuevo con buen humor y puzzles surrealistas. Que Guybrush esté de vuelta es siempre una buena noticia.

Alpha Centauri



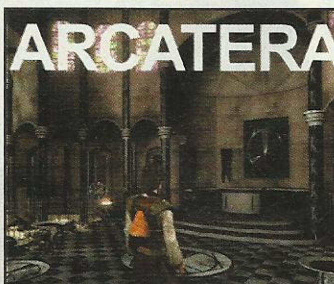


Steve Jackson Games está ultimado la preparación de un juego de rol basado en el universo de *Alpha Centauri* creado por Sid Meier (creador también del rey de reyes *Civilization*). El juego utilizará y ampliara el universo argumental que aparecía en el juego de estrategia para convertirlo en un juego de rol convencional, muy similar a los de mesa.



ARCATERA





Situado entre un juego de rol y una aventura gráfica nos llega *Arcatera*. La principal característica del juego será la influencia de la hora del día sobre las acciones que queramos realizar y los lugares a los que queramos ir. También deberemos buscar sitio para dormir y evidentemente conseguir alimentos y bebida para sobrevivir. Todo esto nos suena a fotocopia de *Shen Mue*, el lanzamiento de *Dreamcast* para finales de este año que seguramente revolucionará el mundo de los videojuegos. ¿Aprovechando las buenas ideas de otros o creando cosas nuevas con alguna inspiración de otros títulos? El tiempo lo dirá.

Shen Mue

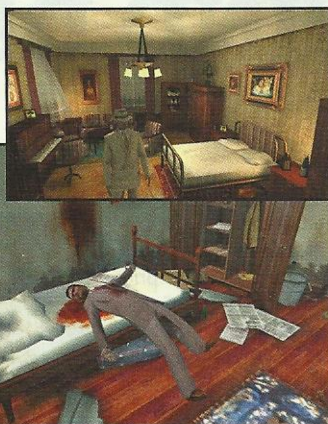


Vampire

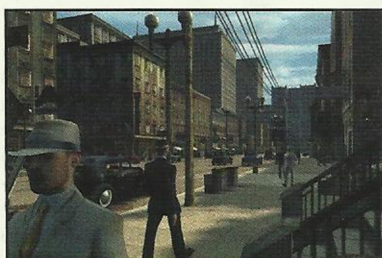
Nihilistic tiene dos demos de *Vampire*, una ambientada en la actualidad y otra hace 800 años, en las Dark Ages. Una buena iniciativa para probar por partida doble este estupendo juego. Provablemente cuando leas estas lineas ya estén disponibles las dos, que por cierto llevan una versión mejorada del engine.



Mafia



Los checos de *Illusion Softworks*, creadores del *Hidden & Dangerous*, están a punto de lanzar *Mafia*. Como su propio nombre indica, este juego nos permitirá asumir el papel de Tommy, que sin querer se verá envuelto en el mundo de los bajos fondos, los negocios turbios y los ajustes de cuentas. Todo ello en una pequeña región de 40 kilómetros cuadrados que tiene como centro la ciudad de Lost Haven de 10 km cuadrados, zonas por las que nos podremos mover con alguno de los 30 módelos de coches de época que podremos "tomar prestados" gentilmente. Este action-RPG, donde la interacción con otros personajes será de vital importancia, promete mucho, especialmente porque utilizará el motor gráfico mejorado de *Insanity*. Buen elemento de inspiración para realizar alguna partida de *Cthulhu* sin bichos y con señores con estuche de violín.



Startopia



Creado por un grupo de extrabajadores de *Bullfrog* nos llega *Startopia*, un divertidísimo proyecto que nos convertirá en gestores de una estación espacial dedicada a divertir a todos los alienígenas de la galaxia. Viene a ser una especie de *Theme Park* para marcianos, dónde la estrategia en la gestión de un negocio para un público tan heterogéneo y raro, unido a los típicos problemas que trae un negocio tan peculiar, pondrán a prueba nuestro intelecto y nuestra paciencia. No os perdáis los estrambóticos personajes y tomad la idea para vuestra nueva partida de *Paranoia*.



Battle Realms

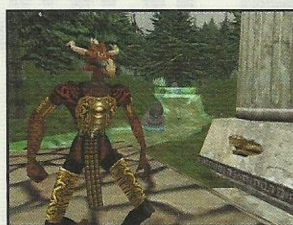


Precisamente un grupo de programadores que dejo *Westwood* ha anunciado la preparación de un lanzamiento de un juego de estrategia ambientado en el lejano oriente. Todo el espíritu de Ásia en un título que tendrá por nombre *Battle Realms*.





Everquest

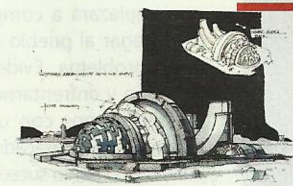


En breve estará disponible una nueva expansión para ampliar el universo de Everquest. Por si se te había quedado pequeño, ahora podrás visitar un nuevo continente denominado Velious, un espacio helado lleno de nuevos monstruos tan interesantes como dragones blancos. Como ya digimos en anteriores números, *Everquest* (el juego de rol online) no dispone de distribución en nuestro país y sólo puede adquirirse vía Internet. Afortunadamente la compañía francesa *Ubi Soft* ha decidido distribuir la expansión *The Ruins of Kunark* en toda Europa. Esta expansión consiste en un nuevo continente habitado por hombres lagarto que amplía si cabe aún más el juego básico.





Red Alert 2





Escuchar *Westwood* nos obliga a bajar la cabeza y quitarnos el sombrero. Títulos como *Nox*, *Command & Conquer* y *Dune 2000*, entre muchos otros, avalan la trayectoria casi perfecta de esta compañía. Ahora con *Red Alert 2* podremos comprobar que hubiera podido ocurrir si en plena guerra fría los rusos hubieran lanzado una terrible ofensiva contra el mundo capitalista. Un juego de estrategia que sin duda convencerá y que toma aspectos de diferentes juegos de la compañía para formar lo que presumiblemente será otro acierto y otro éxito de estos diseñadores.



Diablo 2



Tras algunos problemas con determinadas configuraciones de ordenadores y con las partidas en red, llegan por fin buenas noticias relacionadas con *Diablo 2*. Se trata de un nuevo nivel, para acceder al cual deberemos poseer una pierna de wirts, haber finalizado el juego, el cubo horádrico y un tomo del conjuro Portal a la Ciudad. Para "cocinar" todos estos ingredientes deberemos viajar, una vez finalizado el juego, al campamento de los pícaros del primer acto, lugar donde podremos combinar los elementos y crear un portal que nos llevará un nuevo y dificilísimo nivel de las vacas. Sí de las vacas.



ICEWIND DALE

Jordi Calafell



Últimamente estamos de enhorabuena con un montón de títulos que realmente valen la pena. Si hace poco nos llegaba Planescape y las primeras noticias sobre la secuela de Baldur's Gate, los chicos de Black Isle Studios no dejan de trabajar para ofrecernos nuevos juegos de rol sobre alguno de los universos de AD&D. En este caso nos trasladamos a la zona de Icewind, exactamente en el pueblo de Easthaven, en los mismos Reinos Olvidados donde tenía lugar la trama de Baldur's Gate.

Horthgar, un guerrero local, nos visitará mientras tomamos una cerveza en una taberna y nos citará para que vayamos a su casa. Una vez allí nos propondrá que le ayudemos a descubrir el mal que está a punto de caer sobre la zona y nos emplazará a comprobar si la caravana que debe llegar al pueblo con provisiones ha tenido algún problema. Evidentemente, y tras aceptar la misión y enfrentarnos a unos cuantos bichos, encontraremos con que efectivamente la caravana ha sido atacado por orcos. Tras volver al pueblo y contar lo sucedido emprenderemos un viaje, pero un accidente provocará que nos quedaremos como únicos supervivientes en el que será el punto real de partida de nuestra aventura.



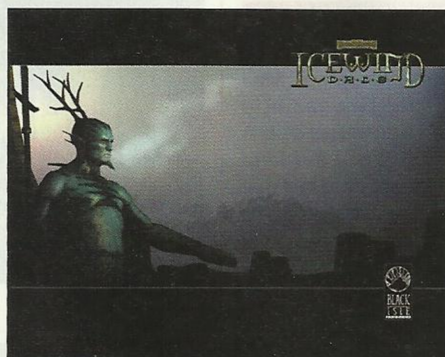
Las posibilidades multijugador serán uno de los puntos más destacados del juego. A diferencia de Baldur's Gate, dónde desde un principio elegiamos la posibilidad de jugar sólos o en modo multijugador, aquí existe un único modo de juego, con el que podremos empezar sólos e ir añadiéndose jugadores (hasta seis) sin que esto afecte a la partida en curso. También cualquier jugador podrá entrar o dejar la partida en cualquier momento.

El único aspecto negativo, y que no se ha implementado de momento ya que complicaría extremadamente la programación del juego, es la obligatoriedad de ir en grupo a la hora de viajar o ir a una tienda para comprar objetos o armas. Es decir, los personajes controlados por diferentes jugadores no tienen una independencia total, por lo que en el fondo el grupo actúa como uno sólo en la mayoría de acciones. ¡Con lo divertido que podría llegar a ser dejar al grupo a medio combate para ir al pueblo a comprar una espada más grande!

Icewind Dale nos ofrece más de lo mismo. Como decía un conocido presentador de televisión no es ni mejor ni peor, es diferente. Otro producto que llena de más variedad las estanterias de videojuegos de las tiendas y ofrecerá un respiro a los fans de Baldur's Gate en espera de más aventuras con la segunda parte de este esperado juego.



Rodeando estas frases podéis admirar las magestuosas ilustraciones que aparecen el el juego



Jugar a Icewind Dale será muy parecido a hacerlo con Baldur's Gate. Usa el mismo motor gráfico con algunas sencillas mejoras en los efectos visuales de algunos conjuros. El funcionamiento es similar, siendo los personajes fácilmente controlables con el mouse en todas las acciones de buscar, moverse, luchar y lanzar conjuros. También la forma de crear los personajes y los diferentes tipos de razas y profesiones son calcados, incluyéndose también la interesante oportunidad de poner cualquier imágen escaneada como cara de nuestro personaje e incluir la voz que nosotros mismos grabemos como grito de guerra de nuestro recien creado PJ. O sea, que clavado al padre B'sG.



El ser que aparece al lado de estas líneas tiene cierto parecido a... creo que todos sabemos de quien estoy hablando.

Un bosque precioso ¿no?...



Título	Icewind Dale
Género	RPG
Programadores	Black Isle Studios/Interplay

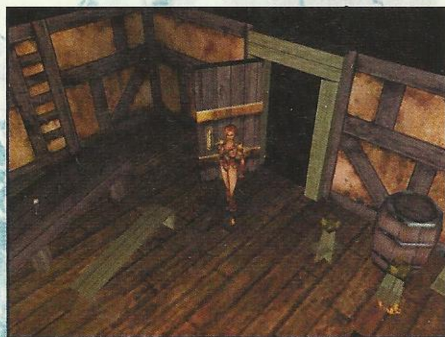
En el pasado *E3* se realizó la primera prueba en público dónde algunos medios de comunicación tuvieron la oportunidad de echarse una partida de rol con unos cuantos miembros de *Bioware* ubicados en Canadá. La oportunidad de poder jugar a un videojuego prácticamente como si fuera un juego de rol tradicional ha llegado para acabar de convencer a los que aún ven en las nuevas tecnologías un obstáculo en lugar de un aliado.

Empieza una nueva era en los videojuegos de rol. *Neverwinter Nights* no es sólo un juego de rol con amplias posibilidades online. Es mucho más. Los Dungeon Masters tienen ya tienen su producto para poder compartir su imaginación y su creatividad con el resto de la comunidad virtual. Porque dejando de lado otros aspectos, el aliciente más interesante de este juego es la posiblidad de crear mundos propios, basados siempre en las reglas del *AD&D*, con todo tipo de habitantes, ambientación y tramas que se nos puedan ocurrir. Una vez creado este nuevo mundo, que viene a ser un módulo, podrá ubicarse en la red para que usuarios de todo el mundo puedan jugarlo. No se si os daís cuenta, pero esto viene a ser como crear un gran club de rol mundial, donde personas de todas las nacionalidades y culturas podrán convertirse por unas horas en clérigos, guerreros o magos para aliarse con otros jugadores y superar aventuras creadas por los propios usuarios. Además de esta posiblidad, no sufráis, porque el juego también podrá jugarse, como en el *Baldur's*, con una trama off-line que permite que un sólo jugador esté entre 60 y 100 horas para finalizarlo y se dispondrá también de módulos independientes creados por los propios desarrolladores. Estos módulos son realmente interesantes, ya que de momento se han confirmado un asalto a un castillo y la búsqueda de un tesoro. Dos buenas propuestas para cualquier jugador de *AD&D*.



En desarrollo.

A pesar que en la pasada edición del *E3* se presentó una demo jugable del *NWN*, el producto aún se encuentra en pleno proceso de desarrollo. De todas formas, y según la prensa que estuvo presente, el producto tiene muy buena pinta y el proyecto sigue adelante, por lo que esperamos ver su versión final en pocos meses. Debemos tener en cuenta que a pesar de ser un juego básicamente online, los gráficos del juego son totalmente en 3D, utilizando tecnología NVIDIA. Este aspecto nos preocupa especialmente, ya que desgraciadamente en España todavía no disponemos de una red de comunicaciones rápida a bajo precio, por lo que podemos llegar a pensar que quizás surgen problemas con la velocidad de la red para jugar con una fluidez gráfica aceptable, especialmente con los modems convencionales a 56K. No nos gustaría que el monstruo que nos ataca empezará a moverse en nuestra pantalla cuando el ordenador ya ha resuelto que nos ha matado.
De todas formas, y dejando de lado este tema por tratarse de una auténtica incognita, debemos afirmar por lo que hemos podido ver que los gráficos son poco menos que espectaculares. Especialmente a destacar es el hecho que hayan desarrollado el entorno en 3D reales, cuando quizás lo más fácil hubiera sido crear un pseudo-3D como en Baldur's Gate.



Creando módulos...

Con el juego irá incluido el denominado *Solstice Toolset*, que no deja de ser el conjunto de herramientas que permitirán definir los mundos, sus habitantes y las normas que lo rigen. Viene a ser como una especie de creador de módulos, que consta de un montón de librerías (ampliables) con todos los aspectos necesarios para plasmar en formato electrónico la trama que tengamos pensada.
Una vez creado el mundo, podremos por ejemplo crear una partida en una red local conectada a Internet y permitir que otros internautas se unan a ella. Este aspecto, como ya hemos dicho, abre horizontes insospechados al permitir que miles de adictos a este tipo de juegos compartan sus ideas y mundos. Es por ello que todavía no se sabe si se aplicará algún tipo de tarifa por jugar a este material "colgado" en la red, aunque todo apunta a que sólo se cobrará por algunas partidas, especialmente las más complicadas creadas por el propio equipo de programadores. Los módulos podrán ser controlados en tiempo real por nosotros mismos, para poder coordinar los sucesos y poder alterar, como ocurre en los juegos de rol convencionales, cualquier aspecto argumental o de los personajes en cualquier momento en el que lo consideremos oportuno.
Evidentemente, podremos encadenar diferentes módulos para crear tramas más complejas y que se conviertan en campañas para nuestro grupo de jugadores. También podremos crear módulos que sean para un único jugador y que no precise el juego en red.



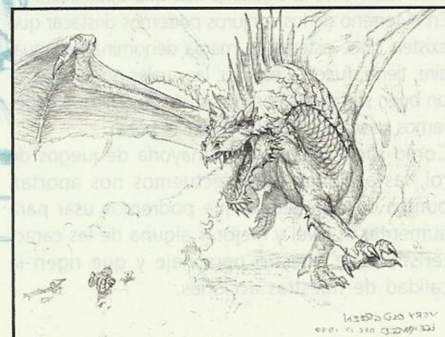
Reglas

El juego utilizará las reglas de la tercera edición del *AD&D*, incluyendo las 7 razas y 11 clases básicas del juego. Para los que ya dispongan de personajes creados en *Baldur's Gate* y les tengan un especial cariño, existirá la posibilidad de transportar estos PJs al mundo de *NWN* con una sencilla aplicación.
Como nota curiosa decir que otro *Neverwinter Nights* salió a principios de los 90 basándose también el las reglas de *AD&D* y con el concepto de rol multijugador. En *Bioware* consideran este nuevo proyecto como el digno sucesor que permitirá realizar lo que quizás entonces ara técnicamente imposible.



Título	Neverwinter Nights
Género	RPG
Programadores	Bioware

Los dragones serán uno de los enemigos más ¿interesantes?



SOULBRINGER

Más rol en formato electrónico que nos ofrece de nuevo un argumento poco original y la posibilidad de volver a salvar al mundo de los malos malosos.

Jordi Calafell

Un mundo sumido en una oscuridad eterna dónde la nieve y el frio son perpetuos es el punto de partida argumental del juego. Al parecer, los demonios malvados que antaño fueron expulsados de este mundo, han vuelto para vengarse y acabar con todo lo que huela a paz y armonía, empezando por lanzar una especie de maldición metereológica. Un nuevo argumento "original" que nos permitirá convertirnos en los salvadores de la humanidad a base de golpes, magia y sobretodo mucha astucia.

Para ser todavía más originales, nos encontraremos sin equipo en un lugar desconocido. Nuestra familia ha muerto y nos encontramos en un pueblo desconocido dónde pretendemos estudiar magia y dónde empezaremos a descubrir los entresijos de la historia. Quizás con un poco de tiempo consigamos convertirnos en un *Soulbringer* que haga picadillo a los bichos malos que pretenden ultracongelar el precioso planeta azul.

Jugando...

Existen más de 450 personajes diferentes, entre PNJs y monstruos. La interacción con los PNJs será vital para poder obtener la información necesaria para poder ir siguiendo el hilo argumental, que por cierto necesita bastantes horas para finalizarlo.

El combate es sencillo y como en la mayoría de este tipo de juegos un simple clic del ratón, con un arma o conjuro seleccionados, sobre nuestro objetivo bastará para intentar enviarlo de vuelta al infierno. Como detalle útil e interesante existe la posibilidad de programar una serie de botones rápidos que ubicados al borde de la pantalla nos permitirán acceder a acciones automáticas de ataque o defensa con armas o magia y otras acciones como tomar una determinada pócima. Estos denominados combos resultan especialmente útiles para planificar el ataque a un determinado tipo de monstruo, al poder tener planificada la secuencia de ataque, o poder tomarse una pócima de curación en medio de un combate sin perder tanto tiempo que con el sistema normal.

Los combates son bastante sorprendentes por su facilidad. No es que los bichos sean tontos (casi), pero todos los de una misma especie se comportan prácticamente igual, por lo que no será difícil descubrir sus puntos débiles y como acabar con ellos fácilmente la siguiente vez que aparezcan.

En el terreno de los conjuros podemos destacar que existen cinco esferas de magia denominadas agua, aire, tierra, fuego y espíritu, las cuales nos ofrecerán un buen surtido de conjuros, más de 60, que deberemos usar para evitar morder el polvo.

Como suele ocurrir en la mayoría de juegos de rol, las acciones que efectuemos nos aportan puntos de experiencia que podremos usar para aumentar el nivel y mejorar alguna de las características de nuestro personaje y que rigen la calidad de nuestras acciones.

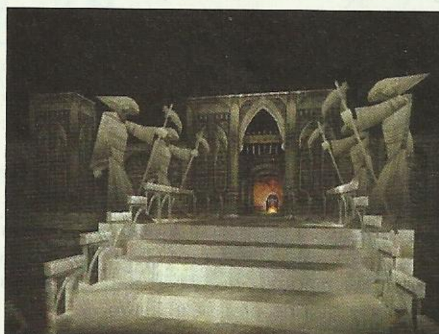


Entorno correcto

El motor gráfico, sin ser espectacular, es bastante bueno. Combina una buena variedad de texturas con un diseño correcto de los personajes y escenarios, aunque el engine gráfico se escuda en la teórica oscuridad de este mundo para tapar con un bonito color negro las zonas alejadas de nuestro personaje para evitar ralentizar el juego. Lo mejor es quizás la perspectiva, ya que disponemos de una vista en tercera persona que podemos variar para ver mejor el escenario dónde nos encontramos, aspecto especialmente interesante si nos encontramos en un combate y deseamos otros ángulos de visión para desarrollar nuestra estrategia.

El juego no aporta nada nuevo, especialmente por lo que respecta al argumento, aunque nos ofrecerá muchas horas de diversión porque es bastante jugable y consigue enganchar. Mejor ser poco original y jugable que ser un derroche de creatividad sin gracia.

Título	Soulbringer
Género	RPG
Programadores	Infogrames



MISTERIO CYBERPUNK



No hay duda que *Final Fantasy* ofrece originalidad y adicción a raudales. Otras compañías, como *Ion Storm*, no han querido dejar pasar de lado la ambientación y el sistema de combate de *FF VII* para crear este estupendo RPG

La historia nos situa en la oscura ciudad de Anachronox, una urbe con un ambiente cyberpunk que será nuestro hogar y el camino a recorrer para nuestra misión. Empezaremos tomando una copa en un bar dónde aparecerán una serie de personajes que nos invitarán a asistir a tres fiestas diferentes. Ante tal avalancha de buen rollo y con lo que te gustan las fiestas escogerás una. A partir de aquí descubrirás las cosas malas que hay que arreglar en esta sucia ciudad.

Entorno *Final Fantasy*

No han intentado disimular que el juego funciona, en terminos generales, como el conocido juego de *Square*. Es aspecto oriental de los combates y una cierta estética manga en todo el juego nos permitirán disfrutar de otro título que, pese a no llegarle al nivel del *FF*, sí ofrece buenas dosis de acción y divertimento que cualquier aficionado al género sabrá valorar.

Se han cuidado también los detalles cinemáticos y se han incluido muchísimos puzzles o mini-juegos que deberemos ir solucionando para avanzar en el juego. Por cierto que el juego transmite una buena sensación de misterio durante el trancurso del mismo y va a conseguir meternos de lleno en una apasionante historia nos absorverá durante muchísimas horas.

Motor Q2

Ions Storm ha utilizado el motor gráfico de *Quake 2* para desarrollar este juego. Poco podemos decir sobre este excelente motor que seguramente ya te hace imaginar la calidad y fluidez de los gráficos. Los personajes tienen, como ya hemos dicho, una estética similar al *FF*, salvando las diferencias, aunque disponen de personalidad propia.

Para los fans de los creadores de escenarios, existe la posibilidad de desarrollar tus propios juegos y planetar para ampliar el juego y compartirlo con los amigotes. Por cierto que debemos decir que el juego ha sido realmente "recortado", después que los desarrolladores comprobaran como tanto dialogo y tanta profundidad argumental del juego habían acabado provocando que el éste fuera demasiado extenso.

Título	Anachronox
Género	RPG
Programadores	Ion Storm

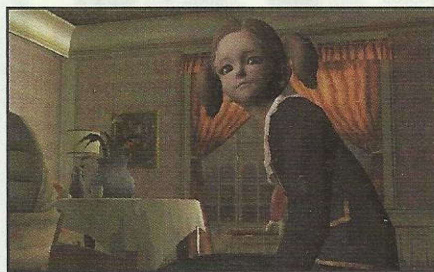
KONAMI SE MUEVE

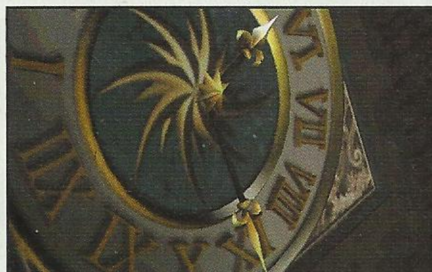
La compañía japonesa Konami, conocida en todo el mundo por títulos como la saga Castlevania, por las misiones de Solid Snake, o por su imprescindible franquicia del juego balompédico, International Super Star Soccer (ISSS para los amigos), sigue con su racha de grandes éxitos y nos presenta un gran nº de novedades, entre los que ha dado especial relevancia a los juegos desarrollados para la nueva y flamante consola de SONY, Playstation2.



Shadow of Memories

Este es el título final del inicialmente llamado "Day of the Walpurgis" y después "Shadow of Destiny". Juego de aventuras que se desarrolla en un pueblo al norte de Europa, de evidentes rasgos germánicos, y que es protagonizado por Eike Kusch. Personaje que muere al inicio del juego. Pero la aparición de un misterioso ser nos indicará el camino para volver a la vida y desentrañar el motivo de su muerte y la personalidad del asesino. También tendremos la capacidad de viajar en el tiempo y explorar el mismo pueblo en diferentes épocas, necesario para llegar al final de la aventura. Tendremos que resolver infinidad de puzzles, mezclando elementos de diferentes épocas. Y se reducirán los elementos de acción, como los vistos en la saga Resident Evil.
El grupo de programación que se encuentra detrás de este título, se encargó de llevar a Playstation, uno de los títulos más terroríficos y mejor ambientados que se puedan recordar: "Silent Hill".
Con estas credenciales queda poco que decir. Sólo esperar que podamos disfrutarlo próximo al lanzamiento de Playstation2







Metal Gear Solid 2

Empecemos con el que fue una auténtica sensación en el último E-3 (Electronic, Entertainement, Expo, la feria de videojuegos más importante del mundo): "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty". Se mostró en video-wall, en presencia de su creador, el mítico Hideo Kojima. Y después de dejar a todos los periodistas y profesionales del sector con la boca abierta, alguién formuló una pregunta que estaba en boca de todos: ¿cuánto de lo que se había visto era el juego real y cuanto era animaciones prerrenderizadas por ordenador. La respuesta del maestro Kojima fue tajante, todo lo visto había sido una partida que el personalmente había jugado, y posteriormente se había montado para la presentación.
Los murmullos no dejaron de sonar durante el resto del E-3, donde se pasando este video una y otra vez, y una y otra vez era aplaudido a rabiar.
El nivel gráfico fue elemento más sorprendente a primera vista. La modelación de los personajes era digna de las mejores intro de los juegos de Playstation, y los efectos especiales, como el humo, la lluvía (que impacta en los personajes y escenarios como si fuera real), y una enorme cantidad de detalles gráficos nunca vistos, como la mezcla de reflejos (en el suelo y los cristales) con las sombras de todos los personajes en tiempo real, o como cientos de botellas se iban tambaleando y fracturando por diferentes sitios, por el impacto de las balas, etc...





La historia de "MGS: Sons of Liberty", retoma el final del primer título para Playstation, cuando por alguna extraña razón, todos los paises con potencial nuclear se hacen con los diseños del Metal Gear Rex, prototipo que destruimos en aquella aventura. En esta ocasión Solid Snake accederá por propia voluntad a resolver esta crisis nuclear, que comenzará en un carguero, en alta mar y seguirá en la ciudad de Nueva York (¡pobre Woody Allen!)



Volverán personajes como Otakon, el científico que decidía ayudarnos en el primer juego, y Revolver Ocelot, un enemigo que volverá a hacer de las suyas en esta secuela.
Para rematar, la banda sonora que variará en tiempo real con la acción del juego, ha sido compuesta por un realizador de bandas sonoras de films americanos, Harry Gregson Williams ("La roca", "Armageddom",...)
Por ahora no hay nada más que decir. Os mantendremos informados sobre la evolución de este juego, ya que su aparición en el mercado no se prevé hasta finales del 2.001.

OTRAS NOTICIAS:

-Finalmente Nintendo ha desvelado el auténtico nombre de su consola, llamada hasta ahora Dolphin. El nombre en cuestión es Star Cube. La presentación definitiva de la consola tendrá lugar el día 24 de Agosto, en una conferencia de prensa donde se desvelarán más detalles sobre esta esperada consola. Mientras tanto existen ya, diferentes rumores respecto a su potencial. Podrá gestionar con todos los efectos gráficos posibles, la cantidad de 10 millones de polígonos por segundo, cantidad inferior a al de Playstation2 o X-Box (de Microsoft). Pero insisten en que la calidad de las texturas estará por encima de las otras consolas.

Ricardo Martín

Z.O.E. (Zone Of Enders)

Hideo Kojima, del que hablábamos unos líneas antes, aparte de dirigir algunos de los juegos más importantes del sector de los videojuegos, también se ha puesto el sombrero de productor con un juego que hará las delicias de los aficionados a los mechas, esos robots gigantes que tanta popularidad tienen en Japón y porque no decirlo también hay mucho fan español, que sigue soñando con pilotar a Mazinger Z.

La aventura comienza cuando es atacado, en una de las lunas de Júpiter, un grupo de mineros conocidos como Enders, que viven en colonias y se dedican a la extracción de minerales. El ataque lo lidera un fanático grupo religioso, que no quiere que nadie se aproveche de las bondades de un satélite para ellos sagrado.

Como estos conflictos nunca se arreglan con palabras, nuestra misión será repeler el ataque de estos beatos enfurecidos, mediante el pilotaje de un enorme robot, que correrá a manos de Leo Stenbuck, el"prota". Acción aventura y drama se mezclaran en esta aventura, donde los más sádicos podrán gozar de lo lindo, destruyendo todo que se le ponga en el camino, como casas habitadas o incluso iglesias.

Por lo visto en las primeras imágenes, es evidente que el potencial de Playstation2 será ampliamente aprovechado, dando cancha al nivel de detalle de los enormes robots, y a los espectaculares efectos de las infinitas explosiones que veremos a lo largo de este juego.

Noriaki Okamura, conocido por escribir unos guiones tan dramáticos que hacen llorar, escribe y dirige este título.





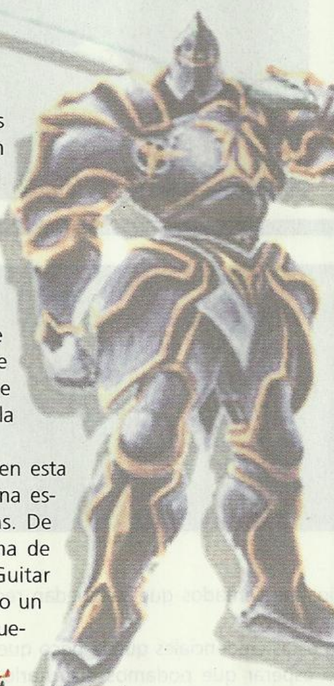




Reiselied: Ephemeral Fantasia

El género RPG también tiene mucha relevancia en los títulos más importantes de esta compañía, como han demostrado con la saga "Suikoden". Para Playstation2 Reiselied, es uno de los primeros juegos de rol que aparecerán para esta consola. Aunque el argumento apenas se conoce, las primeras fotos han dejado claro su talante manga (en la línea de los gustos de los orientales). Los combates serán estratégicos, similares a los vistos en la saga Final Fantasy. El desarrollo de la aventura vendrá marcada por el tiempo, representado por un enorme reloj que nos sigue a todas partes. Por lo tanto el día y la noche afectarán a nuestra capacidad de interactuar con PNJ's, y de cumplir ciertos objetivos (generalmente cuando es de noche la gente duerme, y esas cosas).

La música será como un personaje, debido a su importancia en esta aventura, ya que el personaje principal viene equipado con una especie de laúd, con el que resolveremos importantes enigmas. De hecho el juego será compatible con un periférico con forma de guitarra, que acompañaba al título, también de Konami "Guitar Freaks". Y es que últimamente esta compañía esta acumulando un gran volumen de ingresos procedentes de los cada vez más juegos musicales que edita.



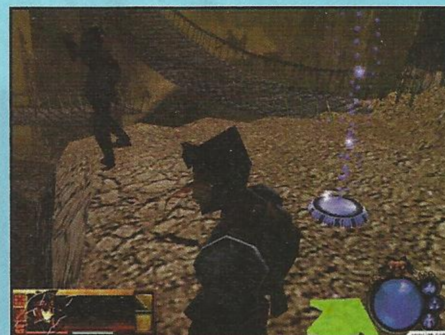






Seven Blades.

Para acabar, Konami está desarrollando un juego ambientado en el Japón medieval, en la tradición de los "Tomb Raiders", donde manejamos a unos personajes por entornos 3-D en tiempo real, y nos enfrentamos a combates con espadas y armas de fuego. Algo similar a Tenchu, aquel juego de ninjas para Playstation, pero con más libertad de movimientos. Aunque los gráficos del juego no son tan espectaculares como los vistos en otros juegos de Konami, el control intuitivo de los personajes y la acción desenfrenada alegrarán a muchos aficionados con ganas de sangre (virtual, se entiende).

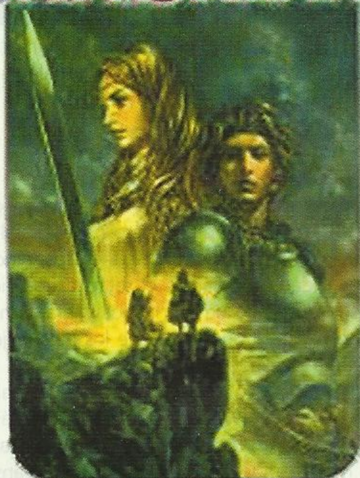


Quien roba a un ladrón...

Konami vuelve a apostar por un género que no prolifera en Playstation: la estrategia. Y lo hace con la secuela de una de sus obras más adictivas



VANDAL HEARTS II



Aquellos maravillosos años

El inicio del juego nos presenta a un héroe aún por forjar, un adolescente que juega con los amigos de su pueblo, a los que acompaña una niña, familia del actual señor feudal que gobierna esa tierras. Con la aparición de un forastero comienzan los problemas y las vidas de este grupo de amigos se verá radicalmente alterada cuando el protagonista, o sea nosotros, es acusado del asesinato del antiguo señor feudal, abuelo de la amiga rica de la que por supuesto nuestro personaje principal está enamorado en secreto. Y es que en el fondo estos japoneses son unos románticos.
La verdadera trama de la historia comienza años después cuando el protagonista a formado una banda de mercenarios y/o ladrones que se dedican a malvivir sin un rumbo fijo. Los problemas aparecerán nuevamente al verse envueltos en una lucha de poderes entre reinos. Esta situación permitirá a nuestro héroe contactar con antiguos amigos y amores de la infancia, incluso con su hermanastra que ha sido obligada por las circunstancias de la vida a trabajar en un burdel.
La dureza vista en el juego tanto en el argumento como en la sanguinolentas batallas, no es apto para todos los públicos. Algo que resulta atractivo para los amantes de lo macabro, entre los que yo me encuentro.

Segundas partes...

Por lamentable que parezca debo dejarme llevar por aquel tópico que no deja muy bien a las secuelas. Yo soy un gran admirador de la primera parte, que me hizo dudar de si los videojuegos pueden ser tan peligrosamente adictivos, como tanto se empeña en denunciar la prensa amarilla de este y de otros países. Bromas aparte, no se puede negar que "Vandal Hearts" no fuese tremendamente absorbente, pero es que su sencillez y su innovación resultaron la fórmula adecuada para que apagar nuestra Playstation se convirtiese en una hazaña, impidiendo nuestra dedicación a otros menesteres (¿importantes?) de nuestra vida.
Este "Vandal Hearts II", pretende desmarcarse del anterior entrega y lo consigue, aunque a costa de perder las virtudes del original. Ahora ya no hay 2 turnos (uno para nosotros y otro para los enemigos), sino un gran turno para todos, en el que a la vez que ordenamos la acción de un personaje, los rivales también pueden actuar paralelamente mediante split-screen (pantalla partida), dándose situaciones un tanto ridículas, donde los guerreros tanto los rivales, como los de nuestro equipo acaban golpeando el aire.
La posibilidad de empujar objetos o activar mecanismos que existía en la primera parte, aquí a desaparecido totalmente, haciendo las batallas menos interactivas. También las ciudades se convierten en algo más rutinario en esta secuela, eliminados aquellos dojos donde según el nivel de experiencia de los personajes de nuestro grupo podían mejorar sus características e incluso aprender profesiones dentro del ramo de la lucha (caballero, mago,...) Para sustituir este sistema de evolución de los personajes, se utilizan la compra de armas con las que aprendemos diferentes técnicas de ataque y magias que llevan implícitas éstas, y que una vez aprendidas se pueden adherir a otra arma más poderosa, y así poco a poco ir haciendo al personaje más poderoso. También según si utilizamos una armadura más o menos pesada (ropa de ninja o de mago, por poner un ejemplo) tendremos menos o más agilidad y poder mágico. Un sistema que teóricamente es muy interesante pero que a la práctica resulta un tanto lineal.
Así como en "Vandal Hearts" por cada ataque corto había un contaataque del rival, dándole una mayor profundidad estratégica al juego. Esta idea aparentemente sin valor, le daba una "vidilla" especial al juego, que por desgracia en esta secuela ya no podemos disfrutar.
Y por último como aspecto negativo de este juego cabe destacar la baja calidad de los diseños de personajes que acompañan las ventanas de diálogo, que aparecen cuando los personajes hablan entre éllos, infinitamente mejores en la precuela del juego que comentamos. Lo mismo sucede con la presentación de los capítulos en los que están divididas ambas aventuras pero que en "Vandal Hearts II" resultan totalmente pobres en comparación con las vistas en la primera. El único aspecto en el que mejora este juego respecto al anterior es en su duración, mucho mayor, y que en ocasiones podemos salirnos limitadamente de la linealidad que adolecía el primer título.
En lo referente a los gráficos y el sonido apenas hay mejoras, a excepción de la espectacularidad de las magias. Y aunque la jugabilidad esté mermada, éste no deja de ser un buen juego, aunque las comparaciones no le beneficien.
La pregunta es ¿por qué Konami no se ha preocupado en mantener la enorme calidad y jugabilidad de la primera entrega, y han acabado añadiendo unas novedades que han convertido a un excelente título en un buen juego, pero sin la chispa de calidad de su predecesor?. A veces hasta los grandes se equivocan.



Somos guerreros pero tenemos un nombre

Una de los elementos que distingue este juego de los vistos para PC en el género de estrategia, es que el argumento y los personajes del juego pretenden crear un interés más allá del puro combate de masas. Aquí no manejas a un ejército, donde mueren soldados como si de simples Lemmings se tratarán, sino a un grupo de individuos con nombre, historia y motivos diferentes por los que actúan. Digamos pues que éste es un juego de estrategia con elementos de rol.

Formato	Playstation
Título	Vandal Hearts II
Género	Estrategia/RPG
Programadores	Konami
Puntuación	

Resident Evil: Code Veronica

Por si no había suficientes zombies, aquí tienes más

Ricardo Martín



¿Una secuela más?

No tires la revista, no te has confundido, esta es la Lider nº 6 y no la nº 5, donde también comentaba otra secuela del Resident Evil. Aunque algunos ya estaréis saturados de oír el título de este juego, una y otra vez, se ha dado la feliz coincidencia de aparecer con pocos meses de diferencia la 3ª y 4ª parte de una saga que cada vez más está en peligro de quemarse como ocurrió con la sexy Lara Croft y su juego "Tomb Raider".

La verdad es que yo no puedo quejarme, porque soy un acérrimo fan de todos los capítulos de este serial de terror, que es este RE. Además en esta ocasión disfrutaremos del desembarco de esta saga en una nueva consola , la Dreamcast para ser más concretos. Y Visto el trabajo realizado, no podría estar más gratamente sorprendido, ya que seguramente nos encontramos ante el mejor capítulo de la serie.

La línea argumental conecta con el capítulo 2°, donde una joven (Claire Redfield) buscaba junto a un policía novato (Leon) a su hermano Chris, uno de los miembros del grupo STARS que era protagonista en el primer título.(Uf!)

En esta ocasión Claire, debido a unos rumores, se dirige a Europa con el fin de localizar de una puñetera vez al hermanito perdido. Pero acaba siendo capturada en laboratorio de Umbrella en París, y trasladada a la mazmorra de las instalaciones de una isla desconocida.

Después de un ataque a las instalaciones de la isla por un ejército desconocido, un carcelero herido libera a la hermana desdichada. A la vez, no faltaba más, un escape del virus T "zombifica" a todos los seres vivos, y de nuevo comienza una nueva aventura de exploración y horror...

A la pregunta del epígrafe que precede este texto, la respuesta es sí, pero maticemos: la jugabilidad es muy similar, por no decir idéntica, a la de las anteriores entregas, muchas armas, los cofres "multidimensionales", los puzzles, y los diferentes monstruos, a cada cual más grotesco. La diferencia radica en un menor nº de dichos cofres y lugares donde grabar la partida (las arcaicas máquinas de escribir) y una dificultad mayor en los rompecabezas que se han de resolver a lo largo de toda la aventura (cosa que se agradece).

Donde "Resident Evil:Code Verónica" muestra su diferenciación con los demás títulos de la franquicia es en el apartado audiovisual, en el mayor tamaño de la aventura, y en un guión más elaborado, que el de el soso "RE.Nemesis".

Los gráficos. La calidad que entra por los ojos

Para empezar nos encontramos con Dreamcast, la consola de nueva generación de SEGA. Aunque resulte evidente, casi un año después de su lanzamiento, esta consola es capaz de ofrecer una gran gama de recursos gráficos, que no paran de sorprender a los aficionados. "RE:Code Verónica" consigue dar un paso más allá y mostrando un nivel gráfico casi impensable unos meses atrás. Escenarios y personajes en 3-D generados enteramente por el procesador gráfico de la consola, con una frecuencia de refresco de 60 frames por segundo, efectos de sombra realistas (menos las de los propios personajes, que se conforman con la típica sombra circular de siempre) y secuencias cinematográficas animadas por el mismo motor poligonal. Un aspecto visual, en definitiva, clasificable como autentica virguería.

Los defectos

Plantearse encontrar fallos en un juego de este nivel resulta muy difícil, pero no imposible. Y es que no hablo de defectos técnicos, sino de la jugabilidad. A pesar de el salto tecnológico este juego está falto de una mejor interacción con el entorno en el que se mueve los personajes, que tendría que haber acompañada a dicha revolución gráfica, consiguiendo un mayor realismo y un mayor nº de acciones. Por lo demás debo afirmar rotundamente que consigue transmitir la misma angustia y terror que han transmitido los demás episodios. Curiosamente en la tercera entrega, Jill Valentine tenia la capacidad de esquivar los ataque s de los zombies, dando mayor flexibilidad a la hora superar los momentos más cargados de acción. Estas mejoras no han sobrevivido a esta última entrega. Una lastima...

En definitiva...

No hay motivo por el cual no debas comprar esta maravilla. Tendrás aventura, gritarás de terror, y masacrarás a monstruos de muy variada envergadura, con infinidad de armas, incluso con alguna nunca vista, como la ballesta. Y por supuesto nos encontramos ante el capítulo más largo y con la historia más compleja de esta ya mítica saga. Ahora mismo en el mercado del ocio electrónico no tiene competidor, aunque, ¡cuidado Capcom!, porque Konami ya está gestando la secuela de aquella maravilla que se llamaba "Silent Hill", y para ¡¡Playstation2!!. Una bienvenida a la nueva era del gore.



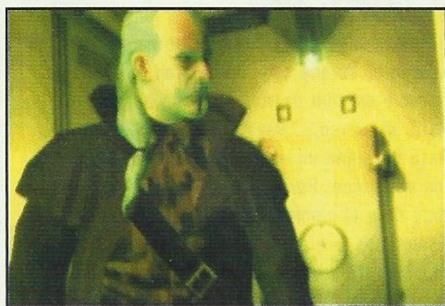
Formato	Dreamcast
Título	Resident Evil: Code Verónica
Género	Survival Horror
Programadores	Capcom
Puntuación	



Metal Gear Solid

Que dura es la vida de un espía

Konami, es una compañía japonesa de reconocido prestigio en el mundo de los videojuegos, tanto en recreativas (¿cuánto dinero me habré gastado en las recreativas de la saga *Contra*: *"Grizor"*, *"Supercontra,...?*) como en las consolas, donde se adaptaban juegos de sus arcades o se creaban títulos nuevos como *"Castlevania"*. Con tantos éxitos era difícil que un creador pudiese destacar entre todos los componentes de los equipos de desarrollo de la compañía. Pero siempre hay una excepción, y en este caso su nombre era Hideo Kojima, un joven cuyo talento empezaba a apreciarse cuando trabajaba en un juego llama-



do *Metal Gear* para Msx.

Pasaron los años, y después de una secuela de *Metal Gear* para la consola de 8-bit de Nintendo, el título de *"Snatcher"* comenzó a generar un gran número de comentarios muy positivos que lograron dar la vuelta al mundo. Este juego, que fue en un principio desarrollado para una consola de NEC, (marca que por aquel entonces gozaba de buena salud en el sector del ocio electrónico) nos introducía en un mundo muy similar al de *"Blade Runner"*, la famosa película de Ridley Scott, con Harrison Ford como protagonista, y ofrecía una ambientación y un nivel de interacción tal, que abrazado a un sentido del humor oriental, nuestro protagonista, Gilliam Seed, podía desde flirtear con todo tipo de féminas hasta llamar a diversos números de teléfono, a través de los cuales podía contactar con algún servicio erótico, y también con los programadores del juego, al mismo tiempo que intentaba indagar sobre su reciente perdida de memoria ("leitmotiv" de la mayoría de los argumentos enrevesados que se inventan los japoneses). Más tarde este juego se versionó para otras consolas (Mega CD, Playstation, SegaSaturn) , y al cabo de unos años nuestro amigo Hideo trabajaba en un nuevo título, muy similar a *"Snatcher"*, cuyo nombre era *"Policenauts"*. Yo mismo supliqué a Konami vía e-mail, que por lo menos lo tradujesen al inglés y aún sigo esperando.

Después de esta "breve" pero necesaria introducción, (no podemos olvidar que detrás de los grandes juegos hay personas, y tienen nombre) nos vamos a centrar en la última obra de Hideo Kojima, creada exclusivamente para Playstation: *Metal Gear Solid*, tercera entrega de la saga *Metal Gear*, en la que manejamos a un durísimo soldado de las fuerzas especiales, Solid Snake, también protagonista de las anteriores entregas, que en esta ocasión deberá introducirse en una base secreta en Alaska, para desarticular un grupo terrorista que pretende hacer chantaje al gobierno estadounidense, con la amenaza de tener en sus manos un enorme arsenal nuclear y capacidad para usarlo.

El argumento no parece ir más allá de los tópicos de los juegos de acción, que estamos acostumbrados a jugar en cualquier soporte. Y es en el momento que comenzamos la aventura que nos damos cuenta de las enormes posibilidades de diversión que se nos ofrece en la pantalla de nuestro televisor. Iniciamos la aventura sin ningún tipo de armas, sólo con unos prismáticos, un paquete de tabaco, y una conexión vía satélite con la base de operaciones, que nos informa puntualmente de todos los detalles de la misión y que a su vez crea una interacción con una serie de personajes con los que se puede contactar en cualquier instante ayudándonos a resolver diferentes situaciones.

El diseño de los personajes es magistral, sus diálogos parecen sacados de un guión cinematográfico y siempre actúan de forma imprevisible y original, dándose situaciones "no recomendadas para todos los públicos" (las torturas infligidas a Solid Snake, las muertes violentas de algunos personajes claves en el juego, etc...). Y es aquí donde se ve el gran trabajo de diseño previo a la programación del juego, algo que muy pocas compañías saben o pueden hacer.

Unos de los elementos que hacen tan atractivo este juego, es el estilo cinematográfico que se imprime en el desarrollo de la acción, creando una plena inmersión del jugador en la historia.

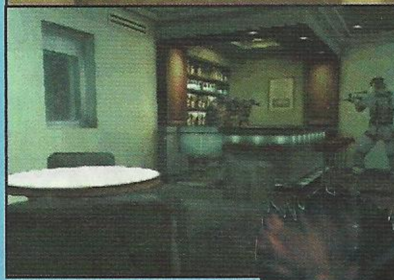
En el apartado técnico cabe destacar el aprovechamiento de las capacidades 3-D de la 32-bit de Sony, para crear unos gráficos fluidos y no faltos de espectacularidad en las secuencias cumbres del juego. A destacar el traje de camuflaje al más estilo "Depredador", o la gran animación del monstruosamente enorme *Metal Gear Rex*. El sonido está a la altura de las circunstancias, con una música plenamente integrada a la acción, que cambia según la situación en la que nos encontremos; unos efectos de sonido de gran calidad, y unas voces (traducidas al castellano) que cumplen su cometido.

La jugabilidad es una auténtica maravilla, debido a la sencillez del interfaz a la hora de utilizar diferentes objetos y utensilios para avanzar en la aventura, como cambiar las armas de las que dispones. También resulta original, tener diversas alternativas para resolver todos los problemas que se presentan, haciendo menos lineal el desarrollo del juego y ofreciendo la posibilidad de ver dos finales diferentes, después de los cuales se te ofrecerán nuevas opciones para tentarte a ponerte de nuevo en la piel de "Snake".

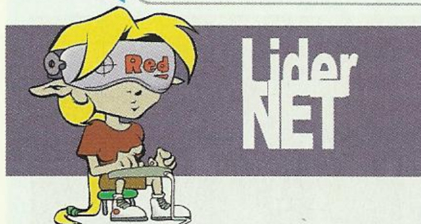


Sólo puedo tachar de impresionantes las imágenes con las que cuenta este nueva entrega de nuestro Solid Snake





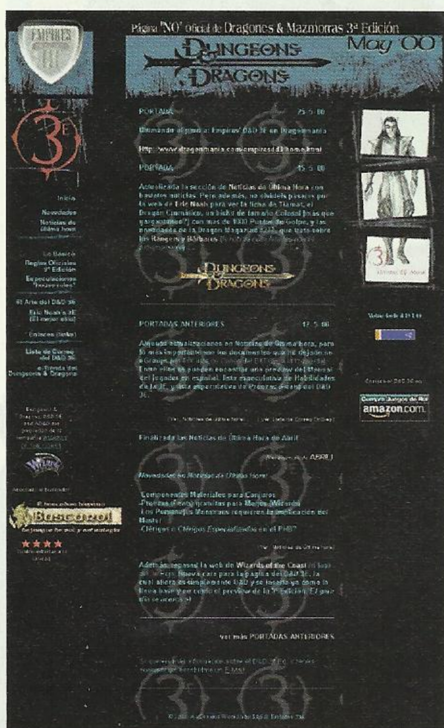




Fabián Vázquez

Empire 3rd

No podía faltar una web no oficial de Advanced Dungeons & Dragons 3a Edición. Es una web bastante completa, donde encontrarás desde las novedades que incluye, las normas , e incluso los bocetos de ilustraciones que componen el libro. Todo ello aderezado con un toque sencillo y con muchos links a páginas oficiales. Puedes incluso comprar el juego en *Amazone,* el sitio web por excelencia para comprar libros de toda clase, donde te solucionan la búsqueda y te incluyen un acceso directo. Todo un lujo para los que quieren ahorrar en Internet.



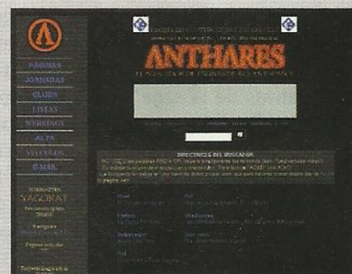
Sightsound: The Quantum Project

No la encontrarás anunciada en los diarios, ni la encontrarás en la cartelera de tus cines, pero "Proyecto Cuántico", es la primera película que se ha emitido por Internet y, atención, ya es la película de la temporada. En una hora, recuperó los 4 millones de dólares que había costado producirla.

Desde entonces, 15 millones de internautas de 54 países diferentes, ya han pagado los 4 dólares que cuesta ver la película. "El cine cambiará, será digital, seguramente no se filmará más en celuloide, pero nunca va a desaparecer" (ya.com). El director de "Proyecto Cuántico", el argentino Eduardo Zanetti, ganador de un Oscar como director artístico de la película "Restauration", debuta como director con esta extraña película de tan sólo 32 minutos de duración, "para bajar una película más larga se podía tardar hasta un día entero con algunas conexiones" (ya.com).

La película estrenada el pasado 5 de mayo en el portal americano recuperó en tan sólo una hora su coste de producción de 4 millones de dólares, y lleva recaudados desde entonces más de 78 millones de dólares, según el propio Zanetti. "Creo que es una verdadera revolución comercial. Sin ningún gasto de distribución y de publicidad, y en menos de un mes, hemos recaudado una cifra importante" (ya.com).

La película, muy al estilo "The matrix", como ya va siendo habitual, cuenta la historia de un físico que investiga la composición del universo y se embarca en un viaje experimental durante el cual se reencuentra con su primera novia y con su padre ya fallecido. Stephen Dorff, Fay Masterson y John Cleese ("Un pez llamado Wanda") protagonizan la película, por desgracia no tienen previsto hasta el momento una versión en español.



ANTHARES:

http://www.terra.es/personal/yagorat/home.htm

En el número pasado os informamos de buscadores de rol, pues en este numero vamos ha hacer algo parecido, pero de momento es un proyecto. Parece ser que quieren montar una especie de club de rol, pero con buscador, chat, lista de correo,... Vaya lo que todo el mundo está haciendo en este momento. Esperemos que les vaya bien. Por que el trabajo es fácil pero muy duro el camino que hay que recorrer. Esperamos que esta andadura no se quede como muchas otras y siga adelante, por ello desde aquí. ¡Ánimo chicos!



NETHACK

Hablábamos de juegos de rol por ordenador, y como siempre la ciencia se nos adelanta a lo que anunciamos. No vamos a comparar está web con los juegos On-line que existen pero, como ellos mismos se critican, este no es un juego con gráficos espectaculares, si no gráficos simples y sencillos que permiten una rapidez mejor. No tienen demasiadas pretensiones y eso es muy agradable, todos los menús son sencillo y amigables realmente es una página que hay que visitar.





FINAL FANTASY BY K.TA

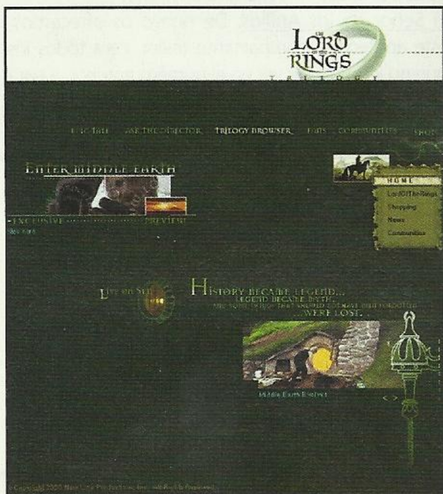
www.terra.es/personal/verofer/

Estamos, y permitidme decirlo ante la mayor página web no oficial de Final Fantasy. No sólo por su completísimo reparto, si no por la cantidad de artículos, trucos, imágenes, y servicios que ofrece. Tiene *chat*, lista de correo y muchas cosas. La sección de novedades es muy completa, incluso con imágenes inéditas donde os podréis regocijar con el anuncio de Coca-cola japonés con los personajes del Final Fantasy IX. Sus espacios dedicados a todas las versiones del juego, incluso a las que no han aparecido, es la mar de completas. Por ello os recomendamos que os paséis por esta página ya que os sorprenderá muchísimo.



El señor de las descargas

Nos encontramos ante el *site* que más tránsito ha tenido en los ultimos tiempos, más de 10 millones de descargas en un día y sigue subiendo, rondando las 25 millones de descargas en los 4 meses que lleva operativo el trailer de El Señor de los Anillos (el cual entregábamos en su versión grande en la revista Líder N° 5). Es un sitio altamente indicado para los que necesiten la película más que respirar. Nos informan de todas las novedades relacionadas con la película, y ya nos permiten comprar todo el merchandising. Informan de cómo va la producción de la película y algunas cosillas más. Os mantendremos informados de ello.



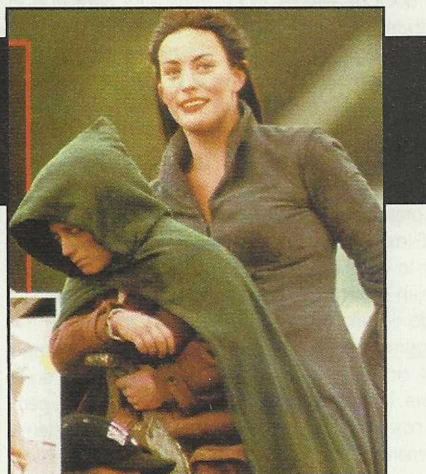


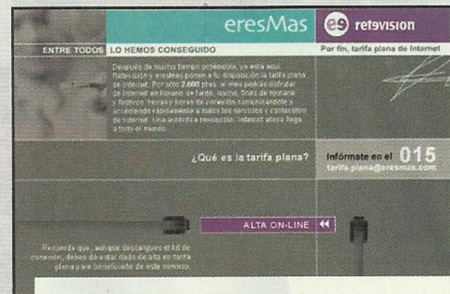


Star Wars RPG

ATENCIÓN, NOTICIA DE ÚLTIMA HORA... Lucas Arts tiene preparado sacar un RPG de su más famosa trilogía, y que por lo que dicen tendrá el mismo motor que Baldur's Gate.

Esperamos con ansia poder ver alguna de las imágenes del juego, puesto que por ahora es una simple noticia. No sufráis puesto que estaréis informados de cada novedad sobre el juego. ¡Que la fuerza les acompañe en esta arriesgada tarea!.



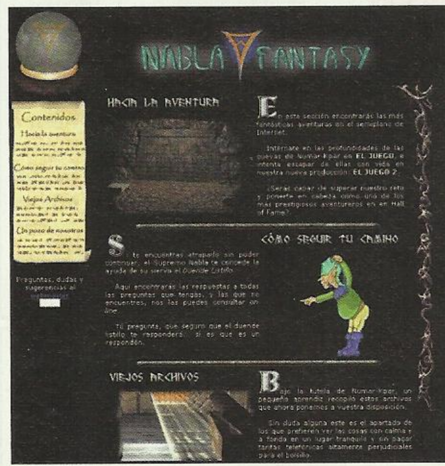


Tarifa Plana ¡JA!

Como ya llevamos anunciando desde hace tiempo, la tarifa plana estaba por llegar. Pues bien, ha llegado, pero de que manera, intentándonos convencer de que es la mejor manera de conectarse y de que todos somos especiales, que si lo puedes hacer desde nuestro portal, que si tiras del cable del teléfono derrumbas a los grandes, etc. ¡JA! A quien quieren engañar, por que a los internautas no, una cosa está clara, sólo pagaré 3000 pelas por conectarme todas las horas que haga desde las 6 de la tarde hasta las 8 de la mañana, pero, ¿A que velocidad? ¿Con que garantías? Nos prometen una tarifa reducida para pasar las tardes y las noches ocupados. Verdaderamente parece mentira como las compañías telefónicas nos torean de esta manera. No se han dado cuenta de que la tarifa plana que queremos los españoles no es la basura que nos están intentando dar, si no una conexión rápida con una tarifa para las 24 horas del día. Aunque cada cual hará lo que quiera, la nueva tarifa plana no está mal, por lo menos desahoga un poco la factura de teléfono, pero insisto, no es suficiente. Sólo hay que imaginarse, *Retevision* en menos de dos semanas ha conseguido 20000 internautas apuntados a la tarifa plana, y *Terra* va por el mismo camino; imaginaros cuando sea toda España, que cuenta actualmente con 3 millones de usuarios de Internet conectados de 6 de la tarde a 8 de la mañana, el colapso es tan desmesurado que mi pregunta es ¿A qué velocidad correremos? A 1 Kb/s. ¡Vergonzoso! Parece que las compañías no quieren hacer mejorar la cosa y por ello nos tendremos que bajar los pantalones y decir ¡JA!

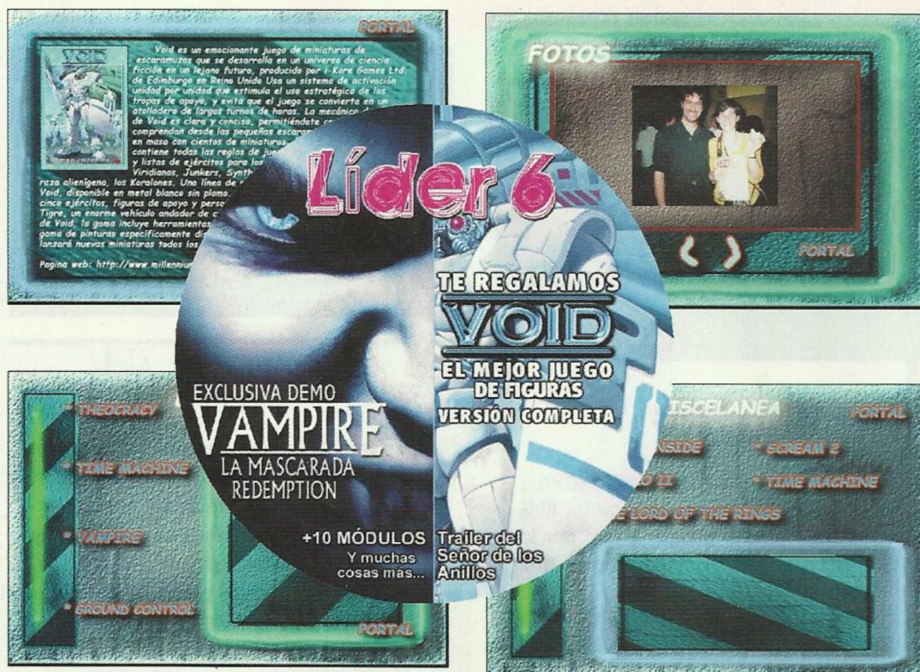
Nabla Fantasy

Esta página nos sorprendió por muchos motivos. El primero, por la sencillez con la que la presentan y lo segundo, y más importante, el hecho de poder jugar a rol desde una página web. Es curioso cómo puedes hacer tu personaje, cómo puedes apuntar tus cosas, donde un nombre, profesión y otras características significan algo. El juego nos recuerda a los libros de elige tu propia aventura o las video aventuras de los *Spectrum* y *Commodore*, pero a los nostálgicos os gustará mucho. Dentro de poco las cosas cambiarán y podremos jugar por Internet, GRATIS, a cualquier juego de rol, gracias a iniciativas como estas.





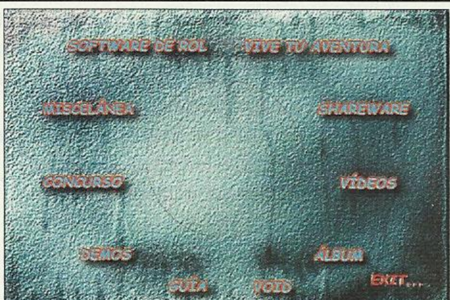
¡Bien! Se acerca el verano y llegan las vacaciones. Y para este agosto os hemos preparado muchas novedades que os gustarán. Como podéis comprobar, hay más material que en el número pasado y, como siempre, os pasamos a detallar su contenido.



Fabián Vázquez

Software

Merp: Un generador de hojas de personaje de "El Señor de los Anillos".
Roleplaying Assistant: Generador de hojas de personaje de AD&D, aunque se pueden añadir plugins de otros juegos.
Rolemaster: Generador de Personajes de este maravilloso juego.
The Lord of the Rings Map: Maravilloso programa que os acompañará en el extenso mundo de la Tierra Media, solo tenéis que poner el nombre de la localidad y os llevará directamente.
Characturge: Generador de Hojas de personaje de Mago: La Ascensión.
Attack: Generadores de recursos y de encuentros aleatorios para cualquier tipo de juego.



Miscelánea

Devil Inside: Salvapantallas de lo más curioso, ya que es nuestra protagonista con su sensual caminar, paseando por nuestra pantalla.
Scream 2: Escritorio de esta famosa película.
Diablo II: Un editor de personajes para este juego. Del cual sorteamos 2 en este número.
Time Machine: Un reloj psicodélico para poner en nuestro escritorio.
The Lord of the Rings: Y aquí tenéis el navegador de "El Señor de los Anillos", por si acaso os habías olvidado de él.

Demos

Theocracy: Juego de estrategia en tiempo real, el cual esta basado en la época maya, para ir haciendo boca de ello os lo dejamos aquí para que lo disfrutéis.
Time Machine: Una maquina del tiempo, si H.G. Wells levantara cabeza y viera la maravilla que han hecho con su obra, se quedaría con la boca abierta. Pero como vosotros sois los que lo vais a ver, no cuento nada más, por si acaso.
Vampire: Dark Ages
Os presentamos una primicia, la demo de uno de los RPG más esperados de este año, a parte del maravilloso Final Fantasy IX. Poneros en manos de un Brujah sediento de sangre, que se ha visto embarcado en una epopeya que durará siglos.
Ground control: Juego de estrategia en tiempo real, donde las cosas están a punto de estallar en la Tierra. Dos mega-corporaciones luchan entre sí, pero las cosas se ponen difíciles para las dos. Un sistema de manejo muy especial, pero también muy adictivo.

VOID

Está es nuestra gran exclusiva. VOID es el juego de estrategia futurista, del cual no podrás conseguir su manual en las tiendas, ya que no existe como tal. Sólo lo podrás encontrar en Internet o en nuestro maravilloso CD. Este juego ha sido un éxito en el Reino Unido y pretende serlo en el resto de Europa. Las ampliaciones las sacaran igualmente por Internet y esperamos poder seguir integrándolas en nuestro CD. Necesitaréis el programa Adobe Acrobat Reader para poder leerlo (Traquilo, viene incluido en el CD).

Álbum

En este número os hacemos entrega de nuestras habituales imágenes hentai y las fotos de la presentación del videojuego Diablo II.

La Guía

Nuestra habitual Guía de tiendas y de Empresas del sector, Aquí podréis encontrar aquello que buscáis.

Videos

X-men: Os hacemos entrega de uno de los bombazos de este año. Está vez os lo entregamos en formato grande y el trailer completo.
Quantum Project: Os entregamos el trailer de la primera película que se ha estrenado únicamente en Internet. Os la aconsejamos, porque es una pasada.
Arcatera: Este RPG de Ubi-Soft es de los que más bombo y platillo van a dar para esta temporada. Y para iros haciendo boca os entregamos unas secuencias de video para que lo veáis por vosotros mismos.
Chicken Run: ¿Qué pasa cuando las gallinas de un gallinero están encerradas como en un campo de concentración y se quieren escapar? Pues situaciones inverosímiles. Y si, a todo esto, le añadimos un gallo más chulo que nadie y unas ganas de reír increíbles, tenemos Chicken Run, Una película que estrenarán el 18 de agosto en nuestros cines, y podéis empezar a verla ahora mismo.
El Señor de los Anillos: De nuevo os ofrecemos, este apoteósico e impactante trailer. Para todos los que no lo pudieron ver en el número anterior, y para aquellos que quieran volver a sentir cómo sus pelos se ponen de punta al visionar este vídeo.



Shareware

Intel Indeo 5.11: Con él podréis ver los ficheros AVI de nueva generación.
Quick Time 4.1: El nuevo formato de la manzana lo podréis visualizar con este programa (ficheros MOV).
Windows media Player 6.4: La casa grande de Microsoft nos ofrece este nuevo reproductor multimedia, con el cual podréis visualizar el trailer de la película Quantum Project.
Winamp 2.5e: Nuestro reproductor de MP3 por excelencia.
Winzip 7.0: Uno de los compresores/ descompresores más extendidos del mercado.
Real Player 7.0: Reproductor de ficheros RM
Runtimes: Rutinas de Microsoft para algunos programas shareware para Windows, si te la pide el programa la encontraras aquí.

Vive tu aventura

Nuestra nueva sección donde encontraréis módulos en formato html listos para ser imprimados. Os pasamos a detallar el listado de módulos.
Advanced Dungeons & Dragons, Comandos de guerra, Rune Quest, Star Wars, Aquelarre, ERT, Mago, Fanhunter, Shadowrun, Stormbringer, Ars Mágica.

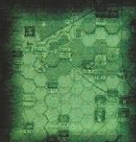
NOSTROMO



Juegos de ROL



Wargames



juegos de Miniaturas



cOMICS



ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv426.net

¡QUE NO SE TE ADELANTEN!
guineahobbies@guineahobbies.com
www.guineahobbies.com

GUINEA Hobbies

Todo en Rol, Naipes, Estrategia y Simulación



Avda. Basagoti. 64
48990 - Algorta - Vizcaya
Tel / Fax: (94) 460 16 43
Especialistas en venta por correo

2 DE PIQUES
C/ St. Miquel, 9
08240 Manresa
Tel: 93 872 68 69
ROL
CÒMICS
MALABARS
JOCS D'ESTRATEGIA

ALA DE T
C/ Antonio Barroso y Castillo nº 6
Tfno. y Fax: 957 400 710
14006 Córdoba

AMULETO
C/ Buen Aire, 2 11201
Algeciras (Ccádiz)
Telf. 95 665 48 42

Armageddon
Pza. Marcelino Soroa, 2 · 20.011 San Sebastián.
Tel 943 46 27 82
Cómics, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia, Posters, Camisetas, Videos, Warhammer F.B., Warhammer 40K, Merchandising, Pedidos a USA.

ATLÁNTICA CÓMICS
Plza. Maria Soledad Acesta, 2
28004 MADRID
Tel. 91 523.17.67
Fax 91 523.17.67
Ponemos a tu disposición todo nuestro stock de
CÓMICS, ROL Y JUEGOS

LIBRERIA BILBO BOLSON
Cómic americano-manga
Rol Nacional y de importación
Literatura fantástica, terror...
Literatura de cine y música
Literatura infantil y juvenil
Merchandising
Cómic 2ª mano
Club del socio (grandes ventajas)
EN BILBAO
C/ Fernandez del campo, 24 (48010)
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

CARDS-COMICS
FORUM, ZINCO, NORMA, VÉRTICE, MASGAS, POSTERS Y CARTAS DE DRAGON BALL, MAGIC, STAR WARS. COMPLEMENTOS, ROL, WARGAMES, MESAS PARA JUGAR...
Y MUCHO MÁS EN...
C/ SALES Y FERRE, Nº13
TEL. (95) 422 60 75
41004 SEVILLA

CENTRAL DE JOCS
Moderadores Oficiales de los JPC de "La Tierra Media" en España.
C/ Numancia nº 112
08029 Barcelona
(93) 322 25 70
C/ Provença nº85
08029 Barcelona
(93) 439 58 53
centjocs@lix.intercom.es

COMICS
ROL- -REVISTES
C/ Hortes, 11 · 17.001 Girona
Tef: 972 41 15 87

Cómics coleccionista
C/ Mayor, 51
50.001 Zaragoza
TEL. 976 39 25 07

JUEGOS DE ROL · COMICS
MANGAS · FANCINES · FIGURAS
CARTAS · ACCESORIOS
FM
AVDA. GRAL. LÓPEZ DOMINGUEZ 12
29600 Marbella (málaga)
Tel/ Fax: 952 77 58 59

Videojuegos
Rol
Figuras
CD-ROL
C/Ramón Albo, 38
08027- Barcelona

the Game Over COMICS
C/ Ruiz de Alda, 26. Local 10
35.007 Las Palmas de G.C.
Telf. 928 26 45 73

Todo en rol, naipes, estrategia y simulación
GUINEA Hobbies
Avd. Basagoti, 64
48.990 - Algorta - Vizcaya
Tel: (94) 460 16 43

KIVAL
COCHES RADIO CONTROL
Warhammer · Juegos de Rol
Maquetas · Barcos de madera
Aeromodelismo · Trenes Eléctricos
C/ STUART 54
TLF: 91 891 89 78
28.300 ARANJUEZ (Madrid)

GAMEZONE
Librería estrambótica
C/ Jesús del Gran Poder, 41
41.002 · Sevilla
Tel (95) 490 15 28
NO LO TENEMOS TODO, PERO LO QUE TENEMOS, !LO TENEMOS!

NOSTROMO
Juegos de ROL
Wargames
juegos de Miniaturas
cOMICS
ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv426.net

NEMESIS
COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS
C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942 372 608

HOBBYLANDIA
PUZZLES
MAQUETAS
SCALEXTRIC
RADIO CONTROL
FIGURAS DE PLOMO
Y WARHAMMER
OTROS...
Dr. Marañón, 3
tlfno. y Fax: (98) 551 15 75
33.400 - AVILES (Asturias)
venta por correo

MOL-ROD disc
MÚSICA, ROL, CARTAS, WARHAMMER, FIGURITAS, Y TODO AL MEJOR PRECIO
PLAZA DEL REAL, 18. TEL. 964253991
12001 - CASTELLÓN

LUDÓMANOS
Castellón, 13
tel. 96-341 52 64
46004 valencia

LIBRERIA GRAN SOL
Escolar
Juvenil
Infantil
Esotérica
Astrologia
Ocultismo
Papeleria
Puzzles
Bellas Artes
Juegos de Rol
Warhammer
C/ Menéndez Pidal, 35
Tel. (974) 24 24 34 / 22004 Huesca

CÓMIC - ROL - WARGAMES - FANTASIA - CARTAS
El CUBIL
Martorell
C/ Francesc Macià Nº 82 tel 93 776 95 34

RONIN
Pintor J. Apellaniz 3 945 21 91 58
VISITANOS
MAGIC EL ENCUENTRO
CIENCIA FICCIÓN
JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FANTASÍA
COMIC

Juegos de Rol
Juegos de Cartas coleccionables
Games Workshop
Partidas de demostración
Videos
Reservas
...
LIBRERÍA SAGA
Sta. Teresa -28- Tel (976) 35 51 04
50006 - Zaragoza

EL SINDICAT DEL JOC
La teva botiga de modelisme a Barcelona
ANIMA´T T´ESPEREM BEN AVIAT

THE NEW COMIC MULTICENTER OF BCN
Torrent de les Flors nº 80
08024 BCN <M> Joanic
Totes les novetats cómics d´importació, manga, posters, jocs de rol.

NORMA Comics VIGO
Ronda de D. bosco, 22
36202 Vigo
Tel. y Fax. 986 22 51 65

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16
Tel. y Fax (976) 37 95 97
50006 ZARAGOZA
COMICS CASTELLANO-USA · CLASICOS
MAGIC · ROL · COLECCIONISMO ·
SUSCRIPCIONES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Tolkienwinkel
THE TOLKIEN SHOP
Hoge Rijndijk, 195 (2314 AD) Leiden
The Netherlands (Holanda)
Todo sobre J.R.R. TOLKIEN

LIBRERÍA UNIVERSAL
Todos los juegos del Mundo
Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN

VIÑETAS
COMICS, OCIO Y REGALOS
( )
C/ San Carlos, 4
09003 Burgos
Tel: 947 20 01 24
Fax: 947 27 98 11

SEMURET S.L.
LIBRERIA EDITORIAL
CIF: B-49140809
Ramos Carrión, 21
Tel. y Fax.: 980 535 634
Tel. 980 535 906
E-mail: semuret@helcom.es
http://www.semuret.com
49001 ZAMORA

LIBRERIA ATENEO
COMIC ROL
LIBRERÍA ATENEO
C/.PORTUGAL, 36.
03003 - ALICANTE
TLF. y FAX. 965.92.30.40
e-mail: ate-neo@teleline.es
COMICS. ROL. MAGIC. ILUSTRACION. FOTOGRAFIA. LITERATURA FANTASTICA Y DE CIENCIA FICCION. MERCHANDISE. TEBEO ANTIGUO. ETC.
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA.

El Món del Còmic
C/ Sant Jaume 12-14
Centre comercial
Sant Carles
local nº 31
telf. (93) 870 23 04
c.p.:08400
GRANOLLERS

Librería Medrano
Reyes Católicos, 26
telf. 21 11 53
Plaza de Santa Ana, 2
Telf. 22 96 47
05001 AVILA
FAX- 920251947

COMICS JOKER
joker@joker-comics.com
BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27

PERRA COMICS
COMICS ROL CARTAS
TELF.: 93·33·000·41
C/ ALCOLEA·47
08014·SANTS·BCN
MARCADA POR EL OCIO

LA GUÍA LÍDER

EY!, ¿Tenias problemas a la hora de conseguir lo último en juegos de rol, cómics, cartas, figuras...?.
NO TE PREOCUPES, por que ahora cuentas con: ¡¡La Guía Líder de establecimientos!!, donde podrás encontrar lo último en tus hobbys. Todas las tiendas incluidas en la guía, incluyen servicio por correo. Para que puedas estar al día, sin salir de casa. ¡Ahora, ya no tienes excusas!, a través del teléfono, fax, e-mail, http, correo; ese suplemento, esa figura que te faltaba puede ser tuya.
Pero, ¿Qué, además, deseas poder comprar en la misma tienda?. Pues claro, en el CD-ROM, incluimos un listado de las tiendas donde podrás consultar en los servicios que están especializados así cómo un mapa a todo color con la ubicación y fotografías de la tienda. Hay algunas, tan bellamente decoradas, que estamos pensando en organizar un Tour-tiendas de rol para visitarlas.
Además, para empezar a abrirte el apetito, en el CD-ROM, encontrarás cientos de artículos, los libros fantásticos de Timun Mas, todo el material de AD&D y los juegos de cartas más punteros del mercado, las maravillosas figuras de Criaturas de Leyenda, Joordu, Old Glory... y cientos y cientos productos. HAZ LA PRUEBA, y ponte en contacto con tu tienda más cercana.

Y si eres un establecimiento, ¡¡ENHORABUENA!!, porque por fin dispones de una buena manera de dar a conocer tu negocio. Forma parte de esta guía mundial, muy pronto disponible también en nuestra página Web (www.cajapandora.com). Ponte en contacto con nosotros, y te informaremos sin compromiso. ¡¡TE SORPRENDERÁS!!.

SUPER CONCURSO

En este número volvemos a tirar la casa por la ventana. Os regalamos 2 «Diablo II». Animáos a participar si queréis conseguir vuestro juego, sólo tienes que enviarnos el cupón de concurso debidamente rellenado y ¿quién sabe?, a lo mejor consigues ser uno de los ganadores.

Gentileza de BLIZZARD ENTERTAINMENT

¿De verdad queréis saber cómo se llama nuestra mascota? Pues sintiéndolo mucho tyendréis que esperaos al siguiente número.





La respuesta a la pregunta del número anterior (¿Qué es una almáciga?) es:
- *Una almáciga es un macetero o semillero.*

Felicidades a los afortunados ganadores, no exentos de cierta sabiduría.
Los ganadores son:
- Sergio Ponz Gracia (Huesca)
- Ismael Rios Gómez (Sta. Coloma de Gramanet)
- Carlos Duran Gil (Esparraguera)

¡Felicidades!

SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder (Marca con una X tu elección):
Durante **UN AÑO**:

☐ 12 nºs de LIDER + **Genuine Mascota LIDER**, por sólo 5.721 ptas. (Ahorro del 40%)
Recibir a partir del número |__|

NOMBRE Y APELLIDOS |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__| N.I.F. |__|__|__|__|__|__|__|__|__|
CALLE |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__| Nº |__|__|__| PISO |__|__|__| LETRA |__|__|__|
POBLACIÓN |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
PROVINCIA |__|__|__|__|__|__|__|__| C.P. |__|__|__| TEL |__|__|__|/|__|__|__|__|__|__|__|
PROFESIÓN |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
FECHA DE NACIMIENTO |__|__|__|__|__|__| Firma:

FORMA DE PAGO ELEGIDA

☐ Talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL nº________________
☐ Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Títular de la cuenta: Nombre y apellidos: |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
Banco / Caja |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
Clave banco |__|__|__|__| Clave sucursal |__|__|__|__| Nº Cta./Libreta |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
Firma del Títular:

☐ Giro Postal nº________________
☐ Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)
☐ Tarjeta de crédito ☐Visa ☐Eurocard ☐Mastecard ☐Red 6.000 ☐

Nombre y Apellidos del Títular: |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
Número de tarjeta: |__|__|__|__||__|__|__|__||__|__|__|__||__|__|__|__|
Fecha de caducidad: |__|__||__|__|
Firma del Títular:

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
Subscripciones resto del mundo suplemento de 2500 ptas.

NÚMEROS ATRASADOS LIDER

17	[ ]300Pts.	38	[ ]395Pts.	55	[ ]400Pts.
20	[ ]300Pts.	39	[ ]395Pts.	56	[ ]400Pts.
21	[ ]300Pts.	40	[ ]395Pts.	57	[ ]400Pts.
22	[ ]300Pts.	41	[ ]375Pts.	58	[ ]400Pts.
23	[ ]300Pts.	42	[ ]395Pts.	59	[ ]400Pts.
25	[ ]300Pts.	43	[ ]395Pts.	60	[ ]400Pts.
26	[ ]300Pts.	44	[ ]395Pts.	61	[ ]400Pts.
27	[ ]400Pts.	45	[ ]400Pts.	62	[ ]400Pts.
28	[ ]400Pts.	46	[ ]400Pts.	Esp.Magic	[ ]400Pts.
29	[ ]400Pts.	47	[ ]400Pts.	1#	[ ]695Pts.
31	[ ]400Pts.	48	[ ]400Pts.	2#	[ ]795Pts.
32	[ ]400Pts.	49	[ ]450Pts.	3#	[ ]795Pts.
33	[ ]395Pts.	50	[ ]400Pts.	4#	[ ]795Pts.
34	[ ]395Pts.	51	[ ]400Pts.	Esp.Módulos	[ ]400Pts.
35	[ ]395Pts.	52	[ ]400Pts.	5#	[ ]795Pts.
36	[ ]395Pts.	53	[ ]400Pts.		
37	[ ]395Pts.	54	[ ]400Pts.		

Encontrarás las portadas y la descripción en el CD o en nuestra página Web.

Cupón de Concurso

Nombre:________________
Apellidos:________________
Direcc.________________
________________**CP**________
Población________________
Respuesta________________
____
____





Aquelarre

En el mundo de Aquelarre
hay un enfrentamineto
entre dos realidades:
Por una parte esta el mundo Racional.
Forman parte de él, el ser humano,
las ciencias, la lógica, el día...
Pero existe otro mundo.
Un mundo del cúal forman parte
la noche, la locura, la fantasía,
las criaturas legendarias...y la magia.
Es el mundo Irracional.

Sucumbe bajo el influjo
de los poderes del Macho Cabrío.
En "Jentilen Lurra", descubrirás
las leyendas más ocuras
del norte de la península.
Se capaz de adentrarte
por las sendas de la noche.

P.V.P. 1250.

ESENCIA 2000
MEJOR JUEGO
DE ROL NACIONAL





El juego de rol demoníaco-medieval, Aquelarre son 2000®.Todos los derechos reservados.

VOID

VOID es un emocionante
juego de miniaturas de escaramuzas,
que se desarrolla en un universo
de ciencia-ficción en un lejano futuro.
Ahora disponible a través de Millenium.

i-KORE

BATALLAS CON MINIATURAS

millennium
your resource for games